1989年1月10日発行(毎月1回10日発行)第3巻第1号(通巻第22号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。
ENTERTAINMENT FOR USERS
エムエスエックス・ファン
月刊
MSX·FAN
1
新年特大号
超大増ページ
1989/JANUARY/480YEN
●特別付録
〈MSX2+のハードからソフトまで情報満載〉
MSX2+のすべて!
●NEW
きまぐれオレンジロード
サイオブレード
琥珀色の遺言
死霊戦線2
ぺんぎんくんwars2
ファンタジーII
アークス
孔雀王
写真館III
原宿アフタダーク
ディスクステーション2号
阿佐田哲也のA級麻雀
コナミゲームコレクション1&2
●特別企画
お年玉スペシャルプレゼント!
●LIST
〈ようこそファンダムへ〉
ゲームプログラム10本!
●㊙情報満載
〈クリムゾン、ラスハゲ特集!〉
ゲーム十字軍
●ATTACK
スナッチャー
ゴーファーの野望/ラスト・ハルマゲドン

ゲームの流れは変わった。

から
へ。

F1XDJ

■3.5インチ〈FDD〉内蔵 ■〈スピコン〉〈連射ターボ〉搭載 ■〈ポーズボタン〉機能付 ■〈集中インジケーター〉装備
■メインRAM64KB, V-RAM128KB実装■プログラミングの楽な独立10キー■JIS配列キーボード■〈2スロット〉装備

HB-F1XDJ MSX2+ **新・発・売** ついに出た!
標準価格 69,800円

「つくる時代」のお手ごろ価格高性能マシン。 F1XDmk2

■F1ツールディスク(F1-XDmk2専用)付属■3.5インチ〈FDD〉内蔵■〈スピコン〉〈連射ターボ〉搭載■〈ポーズボタン〉機能付■〈集中インジケーター〉装備■メインRAM64KB, V-RAM128KB実装■「プログラミング」の楽な独立10キー■JIS配列キーボード■〈2スロット〉装備 MSX2

HB-F1XDmk2 標準価格 49,800円

ン・パソコン登場だ!

Step 4 FM音源、ミュージックエディターを操作して…。

なんといっても音楽が必要だ。「ツール」のFM音源ミュージックエディターで、気分はもう作曲家。ゲームの中の重々しいサウンドもタイトル音楽も、画面を見ながらスイスイできるんだ。

小林君のつくったデメロン最終画面だ!

Step 5 プログラミング解説本を見て、全てを一枚のディスクに収め、完成だ。

「井上、加藤、見てるか? とうとうボクはオリジナルゲームをつくったぞ!」

こうしてボクはオリジナルシューティングゲーム「デメロン」を完成したんだ。XDJ・「ゲームプログラミング解説本」・「ゲームプログラミングツール」を使えば、ふつうなら難しい背景づくりや、音楽づくりもあんがい簡単にできる。キミもただゲームで遊んでるだけじゃなくて、つくってみよう。そして、友達にオリジナルゲームをプレイさせてみないか。そうだ、キミはもういっぱしのゲームデザイナーなんだぜ!!

全国のMSXファンに告ぐ。小林君に負けるな!
自作ソフトを応募して欲しい!!
「ヒットビットスタッフになろう!!ソニープログラミングコンテスト」

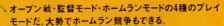
■一般プログラム部門　ゲームソフト(R.P.G.シューティングなど)・開発用エディター(お絵書きソフト、ツール等)、実用ソフト(表計算ソフト等)のプログラム。
■小林ツクロウ君部門　「F1ツールディスク」(F1XD, F1XDmk2)、「ゲームプログラミングツール」(F1XDJ付属)または、「センサーキッド」を使ってつくったプログラム
■アイデア部門　こんなパソコンやゲームソフトがあったらいいな等、君が将来欲しいMSXパソコンについてまとめ、絵やイラストを入れて説明してください。

●応募期間　'88年12月1日～'89年3月31日(当日消印有効)
●応募作品　MSX規格でつくられた自作ソフト。フロッピーディスクまたは、カセットテープで参加して下さい。応募されたプログラムは、お返しできません。応募プログラムの著作権等一切の権利はソニー(株)に帰属いたします。応募作品は未発表のものに限ります。
●各部門ともベストHIT BIT賞、準HIT BIT賞、のほかアイデア、テクニック、グラフィック、ひょうきんさなどを評価する特別賞があります。各賞入賞者には、ヒットビットスタッフとして、HIT BIT商品(パソコン・周辺機器・ソフト)のモニター(モニター後は返却)と表彰が行われます。また、応募者の中から、抽選で300名様にソニーオリジナル「スタジアムジャンパー」をプレゼント!
くわしくは、店頭ポスター・チラシ又は本誌1月号(12月8日売)をご覧下さい

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内ソニー(株)カタログMF係へお申し込み下さい。 ● はアスキーの商標です

これほど人間クサイ野球ゲームはなかった。

どの選手が強気か？弱気か？選手データに加え、人格データも備えた業界初の野球ゲーム、誕生。選手の個性を見抜け!それが勝利への道だ。

●テキは強気か？弱気か？人格データや実積で各選手が個性あふれるプレーをするぞ。●臨場感だ。実況中継機能。試合状況や、内角球にビビる選手の表情などをリアルに再現する、実況中継機能つき。●球場を選べ。雨天コールドまであるぞ。ドーム球場、野外プロ球場、市民球場の3つの球場を用意。ドーム球場以外では天候や時間もリアルに変化。●14球団の壮絶な戦いだ。12球団に加えて大リーグイメージの球団、往年の名選手によるレトロ球団が参加。●プレイモードも4種類!ペナントレース・オープン戦・監督モード・ホームランモードの4種のプレイモードだ。大勢でホームラン競争もできる。●入った、入った、大歓声!BGMはFM音源対応、だから迫力抜群。

どリアル野球シミュレーション

PLAY BALL II プレイボールツー

HBS-G068D 標準価格6,800円

©Sony Corporation/KLON

近日発売

君はゴルフ会員券を買ったのだ。

有名ゴルフクラブのコースをそっくり再現。細かいプレイ設定に4種のプレイモード、緻密で大胆なゴルフテクニックを養うのだ。

4種の有名ゴルフクラブのシミュレーション

Membership Golf メンバーシップゴルフ

HBS-G069D 標準価格7,800円

MSX2   ×2 ©Sony Corporation/KLON

◎まず登録だ。正会員登録をすませ、さあグリーンへ。◎サザンクロスカントリークラブ、田人カントリークラブ、GMG八王子ゴルフ場、長瀞カントリークラブ――有名ゴルフクラブのコースを忠実に再現。本物のコースならではの緊張感が味わえる。◎さぁイクゾ!臨場感たっぷりのプレイ。スタンス・グリップなどプレイのこまやかな設定ができるうえ、コースの起伏もリアルに忠実再現。◎キャディさんの声は神の声。アドバイス機能付き。キャディがキミに適切な指示を与えてくれるんだ。さらにヘッドインパクトの瞬間を再現し、打ち方の研究もできる。◎多彩なプレーモードだ。ストローク・マッチ・トーナメント・トレーニングの4モードでプレイが楽しめる。◎グリーンいっぱいに広がる音楽。BGMはFM音源対応で迫力抜群。

ボクサーを育て、鍛えて、目ざすは実力世界ナンバー1。

●トレーニングモードで選手を鍛え、ウオッチ（観戦）モードで相手の実力をうかがい、ランキングorトーナメントモードで世界チャンプを目指す。6つのモード8人までのプレイヤーで遊べる、奥の深いボクシングゲームだ!

血を吐くトレーニングに負けず。鍛え。明日へ。

ファミリーボクシング MSXタイトルマッチ

MSX2 2メガROM HBS-G066C 標準価格5,800円

©Wood Place/Sony Corp. ©NAMCO LTD.

●上記ソフトは、メインRAM64K以上、V-RAM128Kのパソコンシステムでお使いください。また、MSX2のソフトは、MSX2のパソコンシステムでお楽しみ下さい。
●上記「PLAY BALL II」及び「Membership Golf」の発売を仕様変更の為、来年年明けに延期いたします。おわびして訂正いたします。

SONY
君の才能を
待っている!
BOYS, BE CREATIVE!
SONY
STAFF ONLY
「SONY STAFF ONLY」がマブシイ!
賞にもれた人にも、スタッフジャンパーが
応募者の中から
抽せんで300名様にあたります
「ソニープログラミングコンテスト実施中」
自作ソフトを応募して欲しい!
●一般プログラム部門…ゲームソフト(R.P.G.シューティングなど)・開発用エディター(お絵書きソフト、ツール等)、実用ソフト(表計算ソフト等)のプログラム。
●小林ツクロウ君部門…「F1ツールディスク」(F1XD、F1XDmk2)、「ゲームプログラミングツール」(F1XDJ付属)または、「センサーキッド」を使ってつくったプログラム。
●アイデア部門…こんなパソコンやゲームソフトがあったらいいな等、君が将来欲しいMSXパソコンについてまとめ、絵やイラストを入れて説明してください。
■各賞 ベストHIT BIT賞、準HIT BIT賞の他、アイディア、テクニック、グラフィック、ひょうきんさを評価する特別賞があります。受賞された方はヒットビットスタッフとして認定します。
■ヒットビットスタッフの特典 ●その1 ヒットビット商品(パソコン、周辺機器 ソフト)の中から希望の商品を選んでもらいその商品のモニターをしていただきます。●その2 トロフィーとソニーオリジナル「スタジアムジャンパー」がもらえます。さらに応募してくれた人の中から、抽選で300名様にソニーオリジナル「スタジアムジャンパー」をプレゼントします。
■応募要項 ●応募作品 *MSX規格で作られた自作ソフト。*フロッピーディスクあるいはカセットテープで参加をお願いいたします。確認のため2回以上同じプログラムをセーブしてください。(アイディア部門はこの限りではありません。)*本コンテストにお送りいただいたプログラムの著作権など一切の権利は、ソニー㈱に帰属いたします。*発表作品は、未発表のものに限ります。●応募方法*応募用紙に氏名、使用機種、操作方法等を明記の上お送りください(応募用紙はソニー商品販売店でお受け取りください)。*なおお送りいただいたプログラムはお返しできません。●応募作品の送り先 〒141 東京都品川区北品川6-5-8ソニーヤングラボラトリー内「ソニープログラミングコンテスト」係●期間 1988年12月1日より1989年3月31日(当日消印有効)●入賞者、入賞作品の発表 1989年7月号(6月8日売り)MSX専門誌、パソコン誌にて発表
HIT BIT STAFFになれるチャンスが来た!
ゲームの流れは変わった
あそぶ時代 から つくる時代 へ。
お手ごろ価格の高性能、「F1ツールディスク」でつくる時代に入門だ。
■F1ツールディスク(F1 XDmk2専用)付属■3.5インチFDD内蔵■スピコン連射ターボ搭載■ポーズボタン機能付■集中インジケーター装備■メインRAM64KB.V-RAM128KB実装■「プログラミング」の楽な独立10キー■JIS配列キーボード■2スロット装備
新・発・売
MSX2
F1ツールディスク付き
F1XDmk2
HB-F1XDmk2
標準価格49,800円
つくる時代の実力機、「ゲームプログラミングツール」で
ゲームがつくりたくてたまんなくなるぞ。
■ゲームプログラミングツール(F1XDJ専用)付属■JIS第1第2水準漢字ROM連文節変換辞書ROM/MSX標準日本語処理機能内蔵■FM音源装備■3.5インチFDD内蔵■スピコン連射ターボ搭載■ポーズボタン機能付■集中インジケーター装備■メインRAM64KB.V-RAM128KB実装■プログラミングの楽な独立10キー■JIS配列キーボード■2スロット装備
HB-F1XDJ
標準価格69,800円
MSX2+
ゲームデザインパソコン
新・発・売
F1XDJ
ゲームデザインパソコンF1XDJ
FDD
HIT BIT
SONY
It's a Sony
君のアイデアをほめたたえる用意は、できた!
●商品のカタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内
係へお申し込み下さい。●MSXはアスキーの商標です。

MSX・FAN 1 CONTENTS 1989 JANUARY

本書に関するお問い合わせは
☎03-431-1627へ
読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。(12月24日から1月5日まで編集部はお休みとなります。)

FAN ATTACK ★3大ゲーム攻略

ステージ5～9のマップとあわせて個性あるキャラを大攻略!

ゴーファーの野望 EPISODEⅡ …… 8

ATTACK第3回は、クライマックス・第2部を攻略!

ラスト・ハルマゲドン 攻略第3弾 …… 14

同僚のギブスンが殺された! 握っていた秘密とは……?

スナッチャー …… 22

FAN NEWS★新作がいっぱい!

優秀不断な恭介とまどかとひかるの三角関係をつづるAVG
きまぐれオレンジロード …… 118

地上編ではシェルツ博士を救出するのが目的だ!
サイオブレード …… 120

1920年代の時代を背景に起こる殺人事件
琥珀色の遺言 …… 122

ライラの前に再び不気味なクリチャーが……!
死霊戦線2 …… 124

「ファンタジー」の続編! これぞRPGの神髄だ ファンタジーⅡ …… 126

奥の深いストーリーを楽しむ推理AVG 原宿アフタダーク …… 127

術を使って魔物を退治するAVG 孔雀王 …… 128

麻雀の神秘がわかるかもしれない 阿佐田哲也のA級麻雀 …… 129

ドラマチックな展開のAVG的ロールプレイングゲーム アークス …… 130

ガンガンばこばこボールをぶつけて倒せ! ぺんぎんくんwars2 …… 131

コナミのゲームの集大成がディスクにまとめて登場!! コナミゲームコレクション Vol.1～2 …… 132

エッチでまじめ(?)なアドベンチャーゲーム 写真館Ⅲ …… 133

新連載 DSfan ディスクステーションの情報ページ …… 134

お年玉スペシャル モニタープレゼント …… 135

特別付録 MSX2+のハードからソフトまでの情報満載本!!
ALL ABOUT MSX2+

ようこそファンダムへ。はじめての方、大歓迎
ファンダム …… 47
●1画面5本+N画面3本+FP部門1本+編集部謹製1本
はじめてのファンダム …… 56
MSXサウンドフォーラム …… 76
ファンダムハウス …… 78
第2回MSX・FANプログラムコンテスト結果発表 …… 116
●Mファン大賞に輝いたプログラムは!?

ゲーム十字軍 …… 24
●ウイングマンスペシャル、イースⅡ、ゼビ文字など

情報満載、大阪関西、いけない犯罪、キミは何歳?
情報おもちゃ箱 FFB ファンファンボックス …… 29
●PC EngineのCD・ROM²システム……ほか

FAN STRATEGY …… 79
●三国志(MSX2/2+版):呂布を作る!?/土地交換を使った兵糧攻め/劉備の知力とカリスマを100にする●ジンギスカン:世界編の攻略順序
●信長の野望〈全国版〉:属国の民忠・民財を上げる

FMパックとMSX2+のHow to FM音源
PLAY#ミュージック 第1回ドラマー編 …… 82

ゲーム百字軍
●エルギーザの封印エディットステージ特集 …… 88
●エディットステージの解答 …… 73

THE LINKS INFORMATION PAGE …… 90
●東京と京都でラジオの生番組スタート

ON SALE ●今月は10月15日から11月14日まで …… 136

COMING SOON …… 137
●ファミリースタジアム(仮称)/マスター・オブ・モンスターズ/新九玉伝/アンジェラス/ウルティマⅠ……ほか3本

MSX新作発売予定表 …… 141
●11月29日現在の情報を掲載

FAN CLIP ●あーぱーみゃあどっく T&Eソフト 吉川泰生氏 …… 142

読者プレゼント ●掲載ソフト50本プレゼント …… 94

FAN ATTACK

ゴーファーの野望を打ちくだくべく後半部分を攻略

ゴーファーの野望(やぼう) EPISODE II

先月、突然現れたコナミのシューティング『ゴーファーの野望』。予告どおり、マップとともに、さらにゴーファーの奥底へとせまる!

グラディウス

グラディウス2

沙羅曼蛇

ゴーファーの野望

コナミ
☎03-264-5678
1月中旬発売予定

媒体	
対応機種	MSX MSX2/2+
RAM	8K
セーブ機能	コンティニュー/新10倍※
価格	5,800円

※ゲームセーブと[illegible]機能に対応

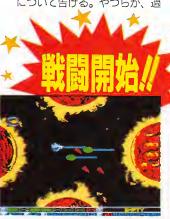
バクテリアン軍壊滅が、ジェイムス・バートン救出へと……

その昔、惑星グラディウスには3つの戦いがあった。バクテリアン軍との最初の戦い、ヴェノムとの死闘、そしてサラマンダーの戦い。戦いのたび、勇敢な戦士が最新鋭の戦闘機に乗ってグラディウスを守った。

ジェイムス・バートン……、惑星グラディウスの2つの戦いを勝ち抜いた戦士で、のちに皇帝ラーズ18世に即位しサラマンダーの戦いの指揮をとった人物。彼の死後、グラディウス軍は、亜空間戦闘機「ヴィクセン」を完成し、バクテリアンの本拠地である亜空間へと新たな戦いをいどんだ。パイロットは、ジェイ

⊕今回も戦いの影にヴェノムが……

ムスの直系子孫であるディヴィッド・バートンであった。

亜空間へむかったヴィクセンは人工太陽のステージ1、食虫植物惑星のステージ2、重力惑星のステージ3をつぎつぎに切り抜けた。すると、コンピュータがバクテリアンの不審な動きについて告げる。やつらが、過去へタイムワープしているというのだ。やつらの目的は、まだ幼い日のジェイムス・バートン暗殺にあるらしい。ただちにあとを追い、ヴィクセンもタイムワープに入った。

しかし、そこに待ち受けていたのは、過去に戦ったボスキャラたちだった。そして、ここがステージ4。タイムワープ中に、以前の敵と出会ってしまったのだ……。なんとしても過去へたどりつかねば、ジェイムスが暗殺されてしまう。歴史をかえるわけにはいかないのだ!

⊕今回の自機、ヴィクセン。4タイプ用意されていて形もちがう

戦闘開始!!

⊕人工太陽のステージ1。熱い!

⊕ステージ2も難関。最後には目玉のボスが

⊕ステージ3は地面に引かれる重力地帯が!

タイムワープで過去へ

⊕ステージ3を抜けると

⊕突然コンピュータからメッセージがながれてきた……

⊕バクテリアン軍は過去へ

⊕タイムワープして、

⊕幼いジェイムスを

⊕暗殺しようとしている!

先月紹介したステージ1〜4の前半部分をお・さ・ら・い

自機は4タイプ

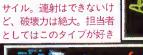
自機となるヴィクセンは、それぞれ装備の違う4つのタイプが用意されている。

おもに違うのは、レーザーとミサイル。どれがベストかは自分の好みと相談しよう。また、マルチプル(従来のオプション)やバリアも2〜3種類から選べて装備は充実。そのうえ、ステージの各所にはパワーアップアイテムがかくされているので、装備はもっと多くなる。

⊙このタイプはわりとノーマルで、今までのグラディウスとほぼ同じ。プレイしやすい万人むけ

⊙左のタイプとの違いはミサイル。連射はできないけど、破壊力は絶大。担当者としてはこのタイプが好き

SPEED UP NAPALM MISSILE TRAIL BEAM DOUBLE ? RIPPLE LASER MULTI-PLE

⊙レーザーがリップルレーザーのタイプ。ミサイルも爆発が持続して敵を倒すナパームミサイルで強力

⊙ミサイルのほかは、左のタイプと同じ。ミサイルは敵の位置によって撃ちわける2ウェイミサイルだ

ステージ1

人工太陽がならぶステージ1。強敵はなんといっても、その人工太陽。突然飛び出すコロナは強力で、一撃でヴィクセンを破壊する。ほかにもゆらゆら飛んでくる火のトリや、ラストに待ち受ける巨大な火のトリなどキミを熱くさせる敵ばかりだ!

⊙ゆらゆらの軌跡を特殊効果画面で

⊙真っ赤に燃える太陽だから〜熱いよー!

ボスは巨大な火のトリ

⊙⊙ボスキャラのギーザー・バトラー

ステージ2

食虫植物惑星のステージ2。マルチプルを食べてしまう大きな花や、飛んできて爆発する玉など、奇想天外なワナがつぎからつぎへと現れる。最初のパワーアップもこのステージだ。

⊙ヒューンと飛んできてプチュプチュと広がる

レーザーがパワーアップ

⊙パワーアップでレーザー強化

⊙マルチプルを食う花。美しい花にはトゲが

ボスは目玉の怪物

⊙目玉に手がついたハンス・ノーティー。ちょっとたよりなさそう

ステージ3

ステージ3は重力惑星。まずおどろかされるのが重力地帯。右の写真の矢印のように自機が地面に引きよせられる。また、ラストにはブラックホールが待ちかまえ、この引力につかまるとステージ最初のホワイトホールにもどされてしまうのだ。

⊙ありゃりゃこりゃ隕石群が降ってきた〜

重力地帯はつらい!

⊙重力地帯での力はこんなふう

ボスのかわりにブラックホール

⊙ブラックホールではこんな引力が

ステージ4

タイムワープ中のステージ4。ここにはボスキャラしかいない。しかも、過去に戦った敵ばかりだ。それもそのはず、過去の敵とタイムワープ中に遭遇しているという設定だ。タイムワープを終えると後半へ……。

ステージ4はボスだらけ

⊙扇風機のように手をまわす

⊙強力なレーザーがくせもの

⊙4本のレーザーで攻撃してくる

⊙おなじみビッグコア。強化されてる

時間の旅を終え、そこに待ちうけていたのは5つの惑星たち

ステージ4のボスキャラたちを倒して、タイムワープを終えると、ふたたびコンピュータからメッセージが、「タイムワープ完了……」。

ディヴィッド・バートンを乗せたヴィクセンは、バクテリアン軍に6か月おくれて、グラディウス暦6644年に到着した。この6か月間に、バクテリアン軍は5つの惑星を改造してヴィクセンの攻撃にそなえていた。そして、まだ幼いジェイムス・バートンをつれ去り、どこかに幽閉してしまったのだ。ジェイムスを救うには、5つの惑星をまわり、なんらかの手がかりを探し出すほかないらしい。

そして、ヴィクセンはモアイが待つステージ5へとむかった。いよいよ後半、過去へ移っての戦いがはじまるのだ。

ふたたびコンピュータから……

バクテリアンから6か月もおくれてしまった。急いでジェイムス救出に行こう

そして、ふたたび戦闘

そして、また戦闘へ。まずはモアイか

ジェイムスバートンを救え

赤ちゃんのジェイムス。かわいいね

ステージ5

このステージは最初から最後までモアイのゴリ押しだ。

今回はモアイにも3パターンあって、はじめは従来の輪をはくだけのやつ、つぎに自機の動きにあわせて振りむくやつ、後半には口からレーザーをはく強力なモアイが出てくる。

ラストのボスキャラもやっぱりモアイで、口から「中モアイ」「小モアイ」をはく巨大なモアイだ。小モアイも生意気に輪をはくところがかわいい。

モアイ、ボロモアイ、ボロクソモアイ！とにかくモアイの連続

A：モアイがだんだんボロくなっていくのだ

まずは、今までにも出てきたタイプのモアイ。口から輪をはく。グラディウスにはかかせない

少しボロくなった。このモアイは自機の動きにあわせて振りむく新タイプ。やっかいな敵だ

ボロクソになってしまったモアイ。このあたりには上下をむいてレーザーをはく強力タイプも登場

スタート

A：最初は普通のモアイだけど先に進むにつれてひびが入る

ステージ6

背景が赤く不気味に光る地獄のステージ。いきなりハリが飛んできたり、画面の上下から柱が飛び出たり、溶岩が降ってきたりといそがしいステージだ。つねに四方八方に目をつけていなければやられてしまいそう。バリアは不可欠だ。

ラストのボスキャラのまえには、進路をふさぐ巨大な龍が登場する。口にむかって撃て！

ハリが飛びかい、溶岩が飛び散る、真っ赤に燃えた地獄のステージ

E：むかってくるハリ

はり〜！ 嵐のようなハリの攻撃。ここは地獄のハリの山？

F：せまい進路を抜けろ

上下する柱（？）の部分の抜け方を特殊効果画面で見せよう

スタート

E：撃てども撃てどもハリが飛んでくる

F：牙のような柱が上下する

G：このへんは火山地帯かな？

エクストラステージのかわりに装備やアイテムがいっぱいかくされている!

『ゴーファーの野望』には、エクストラステージはないらしい。もっとも、細かく数えると11もステージが用意されているのだから十分といえば十分だけど……。
エクストラのかわりといってはなんだけど、パワーアップアイテムやクリアに必要なアイテム、あると便利なアイテムと、各ステージにはいろんなアイテムが隠されているのだ。ここに、いくつかのアイテムを紹介しよう。アップレーザーやスクリューレーザーなどはパワーアップのアイテムだけど、ほかのアイテムはなんだろう。現時点では、まだ秘密。名前でなんとなくわかると思うけど、この中には重要なものもあるんだ。

スクリューレーザーetc.

アップレーザー

3つのマップ

エクストラセンサー

防御シールド

B:モアイがふりむく

クルクル

⇧⇨これがモアイが振りむく瞬間。なかなか不気味

C:レーザーをはくモアイ

⇨上からも下からも

⇨レーザーがおそう!

D:大中小のモアイ3段攻撃

⇧親モアイの上に子モアイ乗せて〜とついうかれてしまう。口から小型モアイを出すアーマード・セイント。アゴが弱点

⇧2回壊さないと倒せない。最初の爆発で油断するとやられるぞ

⇦小モアイも生意気に輪をはくの図

⇧B：モアイが振りむいて攻撃してくる

⇧C：上下からレーザーをはくモアイ

⇧D：ボスの3段攻撃

G:大小2種類の火山

⇦大きな火山からは溶岩がボンボン飛んできて

⇨小さな火山からは画面に残る、いやな岩が出てきた

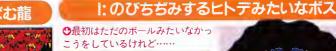
H:ゆく手をはばむ龍

⇧前方に龍がたちふさがる。ロからハリを発射してくる

I:のびちぢみするヒトデみたいなボス

⇩最初はただのボールみたいなかっこうをしているけれど……

⇨ニョキニョキと4本の手をのばして移動

⇦中央の赤く光る部分が弱点らしい。赤くなったらばしばし撃とう

⇧そして、中央から子供を発射してくるレイナード・スキナード

⇧H：大迫力の龍

⇧I：ヒトデボス

ステージ7 嵐のような敵の攻撃にくわえ背景の岩までもが進路をふさぐ難関

砂の惑星のステージ7。砂漠の途中にある巨大な岩が、ヴィクセンの前に立ちはだかる。一見なんでもない岩が、動き出して進路をふさいでしまうのだ。画面の左はしのほうにグズグズしていると進むに進めなくなるぞ。砂の中から敵がわいてくることもあるので、上下にも注意が必要だ。進路の確保がこのステージのポイントになる。

J:はえてくる砲台

砂の地面にモヤモヤと砂ぼこりがたつと、突然ニョキニョキと砲台がはえてくる。どこにはえてくるかの予報はやってないので、画面の上下2cmには近づかないように

K:もたもたしてると岩が動きだし……

だいたんなことにも、すごくさりげなく上下の岩が動き出して、ヴィクセンの進路をふさいでしまう。ああ、通れるかな、通れるかな？　やった通れた

スタート

J：砂の中から砲台がはえる

K：岩が動き出して前が……

ステージ8 いちばん長いステージ!バラエティに富んだ攻撃に油断禁物!!

今回のマップでいちばん長い単細胞生命体惑星のステージ8。
あまりの長さゆえ、進路の細くなったところで前半、後半の2部構成という感じ。前半は撃ちまくればクリアしやすい。ただし後半はそうはいかない。とたんに攻撃がすさまじくなるのだ。進路もかぎられて、敵の数もぐっと増える後半は、先手必勝！　先に攻撃して、どんどん前へ進むのがポイントだ。

O:進路を切りひらけ

くもの巣がはってしまった物置みたい。撃って撃って撃ちまくって進路を切りひらこう

P:細胞分裂?!

アメーバから出た白い敵はどんどん分裂して増える

Q:通れるのは赤い部分

上下に揺れ動く茎は、赤い部分を撃て

O：くもの巣が張りめぐらされる！

P：どんどん増える分裂野郎

Q：茎が上下に揺れ動く

ステージ9 ついに大づめ!敵の弾が雨のように降りそそぐ過酷なステージ

はっきりいってステージ8まではとは比較にならない過酷さのステージ9。進路もせまく唯一の進路をふさぐシャッターもあちこちにあるので、自機の微妙な操作が要求される。敵や敵の撃つ弾も多いので、バリアをつねに装備しているようにカプセルをとることがもっとも重要だ。ボスは破壊不可能らしく、すり抜けるしかないようだ。

U:冷酷なシャッター

本日の業務はもう終わりましたといわんばかりに

冷酷にシャッターは閉まる。編集部は閉まらない

V:ベルトコンベアの砲台

ベルトコンベアに乗って砲台がむかってくる。自分ばっかりラクして……

W:壁もはがれて敵に

壁がボロボロはがれて飛んできた。あぶないなぁ、手抜き工事をするから

U：シャッターが閉じたり開いたり　V：ベルトコンベアでラクする砲台　W：はがれる壁も敵なの　X：やたらとスゴイ砲台

Z：欄外緊急情報1 「ゴーファーの野望」にも隠しコマンドはあった。F1キーでポーズをかけて、「HARD」と撃ちこむと2倍に、「GOOD」と撃ちこむと2分の1に難易度がかわる。ただしグラディウスシリーズは、もともと装備によって難易度を調節してくれるけどね。

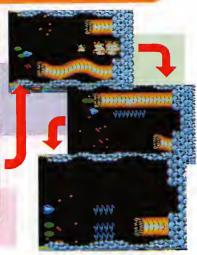
L:不意打ちにご用心

⇧⇨砂の嵐に守られた〜。突然飛んでくるこれは砂嵐だったのね

M:ジェリービーンズみたい

⇦⇩画面上下からふっと現れる敵。ジェリービーンズ？　空豆？　うじ？　とにかく、みたいなやつ

N:3本1組の巨大ミミズボス

⇧トライアンフ・キックス。1本ずつレーザーで撃ってハイできあがり

⇧L：出会いがしらに砂嵐⇧M：ジェリーくん　⇧N：3本ひとたばのボス

R:前後からせまる赤玉

⇨前からくる赤玉はひたすら撃ちまくる

⇦赤玉が後ろから。よけきれるかな？

S:電撃にやられるな！

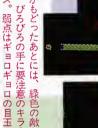
⇨白い星と星の間を電撃のような光線が飛びまわっている。タイミングと微妙なコントロールが勝負

T:のびた手から敵が出現!!

⇧目玉が上下にギョロっと動き

⇧突然手がのびてきて……

⇨その手がもどったあとには、緑色の敵だけが残った。ぴろぴろの手に要注意のキラー・ドワーフス。弱点はギョロギョロの目玉

⇧R：前後から不気味な赤玉が　⇧S：星と星の間に電撃が……　⇧T：手がのび一るボス

X:動くレーザー砲

⇧壁にへばりついて、ものすごい速さのものすごいレーザーを撃ってくるものすごい砲台だ

Y:無敵のカニボス！足をすり抜けろ

⇧左からギチコンギチコンとくるクラブ・ウォーロック。逃げようにも右はしまできて逃げられず、倒そうにも倒せない、これいかに

⇦⇩矢印のように足をすり抜けていると、画面の右側に進路が見えてくる。ここも早くしないと閉まっちゃう

⇧Y：超難関のカニボス

そしていよいよ最終ステージへ
ジェイムス・バートンを救出に！

Z:欄外緊急情報2

新10倍カートリッジのシークレット機能を利用すると、そのほかにも隠しコマンドがあることがわかる。まだまだ誌上では発表できないけど、「ゴーファー〜」が発売されて、隠しコマンドを発見した人はどしどし送ってきてね。

戻らずの塔をぬけて物語は第2部へ

ラスト・ハルマゲドンのアタックも3回目。連載といってもいいくらいだけど、ゲームの規模が大きい証拠。今回はいよいよ第2部を攻略する！

ブレイン・グレイ
☎03-264-3039
発売中

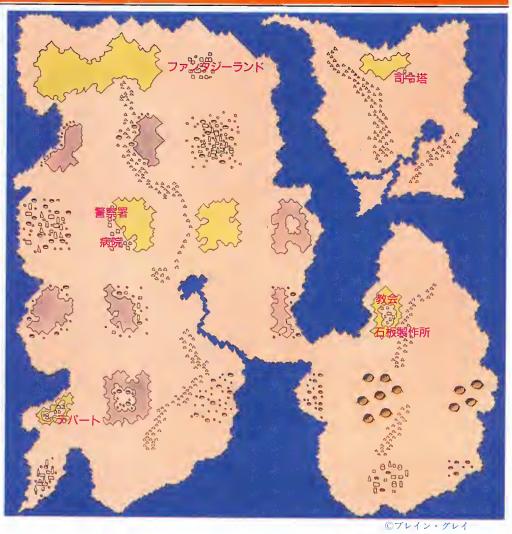
媒　体	2DD ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	7,800円

ラスト・ハルマゲドン第2部マップ

第2部の広さは第1部の1.5倍くらいある。108つのモノリスを探す必要はないけど、重要な建物を探すのが大変だ。

ファンタジーランド
司令塔
警察署
病院
教会
石板製作所
デパート

ファンタジーランド/司令塔

ファンタジーランドと司令塔は、今回の記事では紹介していない。位置だけ記しておこう。

第2の地上に待つものとは？

はたして、第1部と第2部ではなにが違うのだろう。そんな疑問に答えるため、旅立つまえに第2部について予習しておこう。

第1部と第2部の大きな違いのひとつに、広さがある。第2部の広さは第1部の1.5倍以上。そんなに広い世界のなかから重要な建物を探し出すのは、骨のおれる作業だ。もし第2部にもモノリスがあったら、だれでも攻略をあきらめるに違いない。でもそこで出会うイベントの重要さはもちろん第1部以上だ。とうぜん第2部にもいくつかの建物がある。第1部では建物内部はみんな3Dダンジョンだったが、第2部では3Dダンジョンに加え2Dのマップがある。3Dダンジョンのようにマッピンツグをしなくていいので、イベント探しがラクになるのだ。とはいえ、いくつかの2Dマップは地形が複雑だったりする。

これはもうおなじみになった3Dダンジョンだ。マッピングは難しい

これが2Dマップ。3Dと違い、自分の周囲が見られるのが便利だね

モノリスを生んだ石板製作所

モンスターたちが最初にめざす建物は、石板製作所。108つのモノリスが作られたこの場所には、なにが隠されているのだろう。

石板製作所の入口には「なにびとたりとも立ち入ることを禁ず」と書かれている。しかし鍵がかけられているわけでなく、モンスターたちは自由にこの内部にはいれる。建物内は第1部同様に3Dダンジョンとなっているが、あまり複雑ではない。石板製作所では、その名のとおり石板(モノリス)が作られている。ここで魔族はモノリスが作られた理由を知るのだ……。

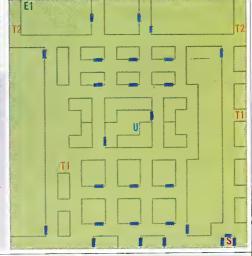
記号のみかた	
S…スタート	E…イベント
U…上への階段	T1…落とし穴
D…下への階段	T2…毒ガス

1F

第1部へと戻る、人間の残した道具

入口から見ると、ちょうど対角線上にイベントがある。その場所に行くと、ひとつの小さな箱が落ちている。ふたつのボタンがついた箱の裏には使用上の注意が書かれている。それを読んでみると、この箱の正体が物質転移装置だとわかる。この装置は、一瞬にして物質を違う場所に運んでくれるものなのだ。この装置の片方のボタンを押すと、パーティが第2部の世界にいた場合は第1部の世界に移動できる。もう片方のボタンを押せば同じように、第1部から第2部へ移動できるのだ。なんらかの理由で違う世界に移動する必要に迫られたときは、この装置を利用すればいいわけだ。

物質転移装置。人間が作ったものを利用するはめになるなんて、モンスターたちにとっては屈辱以外のなにものでもないに違いない

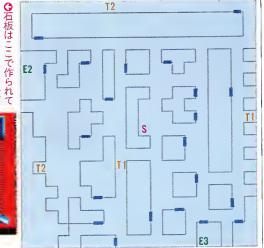
2F

モノリスが作られた理由が明らかになる

E2の場所には、石板を作っている装置がある。そこでは、大気中にある特殊な成分から石板が作られていること、石板はひと月に1枚作られ、108枚が完成したら放出されることがわかる。すべては人間がしくんだことなのだ。また、E3の場所には109枚目の石板が置かれ、わずかな人間がファンタジーランドにいる、と記されていた。

石板はここで作られていた。すべて人間の計画どおりに進んでいたのだ

この石板を読むにはグランチャコの魔法が必要

新たな感情の発祥地・教会

ここからモンスターたちは変わっていく。合体のように姿や形が変わるのではなく、精神的に変わっていくのだ。

荒涼とした大地に、朽ちた教会が建っている。この場所からモンスターたちは精神的に変わっていく。そのきっかけは崩れかけた彫像だったり、さみしい鐘の音だったり、さまざまだ。そんなささいな出来事によってモンスターたちの心に、愛と優しさという感情が芽生えていく。

愛と優しさという感情が生まれたことによって、なにかいいことはあるのだろうか。ファンタジーランドにはいるためには、モンスター全員が愛と優しさに目覚めなくてはならない。愛と優しさに目覚めると、さらに重要な利点があるのだが、内容はここで触れるわけにいかない。

それほど重要なのだ。モンスターたちに愛と優しさを与えるきっかけは、ある特定のモンスターにしか効果がないことを覚えておこう。ゴブリンを変えるイベントにオークが出会っても意味がないのだ。

目前にあやしいものがあったら怖がらずに近づいて調べてみよう

1F

清らかな母子像、そして崩れた壁画

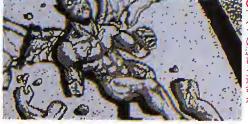
ガレキのなかで傷つくことなく立っている母子像。それを見て変わったのはハーピィだった。自分のなかの女としての感情が刺激されたのだろうか。また、崩れた壁画を目にし変わったのはG．スネーク。それに描かれた大きなヘビを見て、すべては人間の作り出したものと感じた。

母子像の清らかさには、だれでも心が洗われる。そう、ハーピィさえも…

人間の想像力によってG・スネークは生み出された。想像の産物なのだ

2F

朽ちた自分の彫像にガーゴイルの心は…

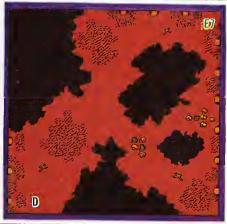
このフロアには、1体の壊れた石像がある。それは、まぎれもなくガーゴイルの姿を刻んだものだった。石像を発見したガーゴイルの心のなかで声が響く。「お前は以前､人間により大切にされた時があった」｡たしかにガーゴイルは、かつて教会の護衛として、その屋根に自分の彫像を置かれていた。しかし、人間の価値観の変化によってガーゴイルは怪物として名を広めることになったのだ。崩れた自分の彫像を見て、ガーゴイルはそんな感情を抱きつつあった。人間とはなんと哀しい生き物なのだろう。ガーゴイルが抱いた感情こそ愛と優しさ、というものなのだ。

すべては滅びる運命か

3F

さみしき鐘の音がスケルトンの耳に響く

1、2階でのイベントを経験したあと、パーティは最後のフロアの3階に上がった。ある場所にきたとき、とつぜん鐘の音が教会に鳴り響いた。その音を聞いたとたん、スケルトンの心にひとつの考えが浮かんだ。自分は皮も肉もない体で動いている。肉体を持たず、ただ骨だけで動いている。それは、とてもむなしいことではないだろうか。やがてスケルトンは、人間のもっている生への執着心が自分を生んだのではないかと確信したのだった……。やがてスケルトンの心に、人間のむなしさを思う気持ちが生まれた。その気持ちこそが、愛と優しさというものなのだ。

とつぜん鐘の音が鳴り響く

★記号のみかた　S……スタート　U……上への階段　D……下への階段　E……イベント　T1……落とし穴　T2……毒ガス

病院でも心の病はいやされない

しだいに愛と優しさに目覚めていくモンスターたちの次の目的地が病院だ。ふたつの感情は彼らにとって心の病といえるのでは。

教会と同じくこの病院の内部も2Dマップとなっている。そこにはベットや書類のようなものが散乱していて、人間がいたころのようすが感じられる。病院にもモンスターを変えるイベントが待っている。ここで愛と優しさに目覚めていくのは、ミノタウロス、スライム、ゴブリン、オークの4体だ。今までになかった感情が生まれたとき、モンスターたちはどんな思いでいるのだろう。ぜひ、彼らの立場になってプレイしてみたいね。

広い建物の中でもイベントはわずか

大きな建物だからといっても、それだけたくさんのイベントがあるわけではない。

たとえば警察署。この建物は5階建てだが、イベントがあるのは最上階だけ。つまり、そこにいくまでの4フロアは、ただの通路でしかないのだ。同じように、8階建てという広さのデパートでも、2・4・6階にしかイベントがない。

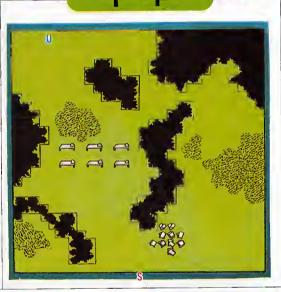
イベントのないフロアを調べていて、エンリアンに遭遇して全滅、なんてことになると悲しいので、今回のマップを見て、イベントのあるフロアだけを歩こう。ちなみにイベントのないフロアにはなんの文章も説明もないのであしからず。

サルバンパーティにイベントを経験させる

すべてのモンスターが愛と優しさに目覚める必要があるってことは、もちろんサルバンパーティのメンバーもそのイベントに出会う必要がある。しかし、ひと月に1度しか現れないサルバンパーティのことだから、第2部で動きまわれるほどレベルアップしてはいないだろう。そこで、あの物質転移装置をうまく利用しよう。装置を使って第1部に戻り、弱いエイリアンと戦いレベルアップしてから、また第2部に戻ってくればいい。

↑手にいれた物質転移装置を使えば……

↑あっというまに第2部に戻れる。便利だね

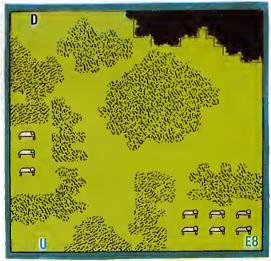
1 F

2 F

人間への同情心をミノタウロスは感じた

E8の位置には、大きな器のようなものが置かれている。そのなかに収められていたものは、どうやら標本らしい。解剖されたカエル、眼球のサンプルなどが並ぶなか、ひとつの標本がミノタウロスの目を引いた。それは頭から背中までが結合している、人間の双生児の標本だった。それが人間の実験が生んだ産物なのか、不幸にも生まれたままの姿なのか、そんなことはどうでもいい。重要なことは、それを目にしたミノタウロスが人間への同情心を抱いたことだ。今まで眠っていた感情が、その標本によって覚醒されたのだ。こうして、ミノタウロスにも愛と優しさという新たな感情が芽生えた。

↑おそらく、人間は自分を苦しめるなにかを自分自身に使っていたらしい。なんと破滅的な行為だろうと、ミノタウロスは感じていた

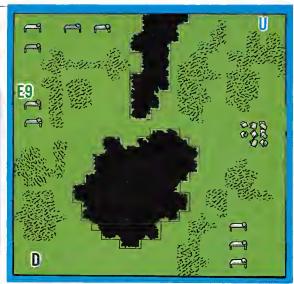
★記号のみかた　S……スタート　U……上への階段　D……下への階段　E……イベント　T1……落とし穴　T2……毒ガス

3F

人間たちの公害がスライムを生んだ

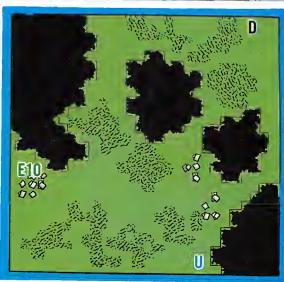
整然と並んだベッドのかたわらに、1枚の写真が落ちていた。その写真に写っていたものは、工場から流れ出た汚水によって汚染されている川だった。かつては清らかな水が流れていただろう川も、沈澱した汚水によってヘドロまみれになっていた。それを見たスライムは、そのヘドロこそ自分の姿だと確信した。人間が、自分たちの社会を発展させていく際に生み出した廃棄物が、スライム本来の姿なのだ。人間は自分たちの発展とひきかえに、自分たちを傷つけるものを生んでしまった。「なんとおろかな……」スライムは、そんな人間の生活に対して軽蔑し、そしてあわれみの感情を抱いた。それによってほかのモンスターと同じく、愛と優しさに目覚めたのだった……。

↑人間の悪を代表するようなものが、スライムを生んでしまったとは……

4F

ゴブリンは、物語のなかの自分を憎んだ

散乱した書類やカルテにまぎれ、1冊の本が床に落ちていた。ゴブリンは、なにげなくその本に手をのばしてページを開いた。そこには、手に剣をたずさえ、人間たちを追い回している凶悪そうな赤鬼の姿が描かれていた。ゴブリンは、ページをめくり物語を読みすすむうちに、その物語が自分を写す鏡であることに気づいた。その本に書かれている物語は、かつて自分の祖先たちが人間に対してしていたことだ。しかしゴブリンは赤鬼に対して憎悪の感情を抱いていた。それは、人間に対する同情心でもあるのだ。「どうしてオレはこの赤いヤツを憎む？」。ゴブリンは自分のなかに生まれた感情を理解できなかった。その異質な感覚に、ゴブリンは激しい苦痛を感じた。その苦痛がおさまったとき、ゴブリンに愛と優しさが芽生えていた……。

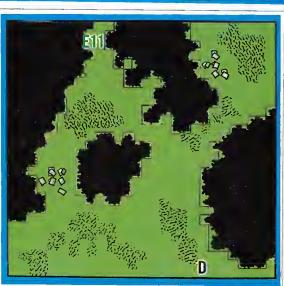
↑自分が悪者とされている物語を見て、スライムは悲しくないのだろうか

5F

忘れていた感情がオークによみがえる

オークは、床に1枚の写真が落ちているのに気づいて、それを拾い上げた。写真に写っていたのは、いかにも幸せそうな親子の姿だった。「フン／　人間か／」写真になんの興味ももたなかったオークは、それを床に投げ捨てた。そのとたん、オークの意識は恐怖した。やがて、その変化がおさまったとき、オークは愛と優しさに目覚めたのだった。

なんの脈絡もなく、オークが変化したように思えるかもしれない。しかし愛と優しさという感情は、本来オークが持っていたものなのだ。人間に対立する自分は魔物だという意識が、その感情を押さえていただけなのだ。写真を見ていたオークは、少なくとも人間に敵対してはいなかった。それがきっかけとなってオークの感情は解き放たれたのだ……。

↑偶然に写真を手にしたことで、オークの意識は変化していったのだ……

★記号のみかた　S……スタート　U……上への階段　D……下への階段　E……イベント　T1……落とし穴　T2……毒ガス

警察署では、バスクの木の秘密が…

次なる目的地は警察署。悪いことをした覚えのあるプレイヤーは、はいりにくい建物かもしれない。ここでのイベントも重要だ。

警察署は病院のすぐとなりに建っている。5階建てのその内部は損傷が激しい。大部分の床が崩れているのでとても移動しにくいのだ。目指すイベントは最上階にあるのだが、そこにたどり着くまでがひと苦労だ。警察署には、今までと同じくモンスターに愛と優しさを芽生えさせるイベントが待っている。そして、第2部にあったバスクの木に隠された秘密が明らかになる。同時に、その幹にふかぶかとささっていたアゾット剣が生まれた理由も明かされるのだ。バスクの木のことなど忘れていたプレイヤーにとっては、あまりにも意外な体験となるだろう。

1 F

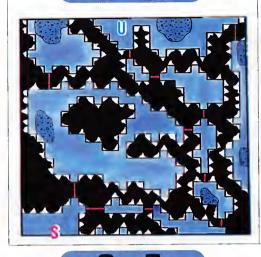
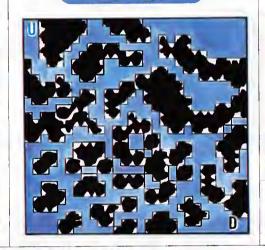
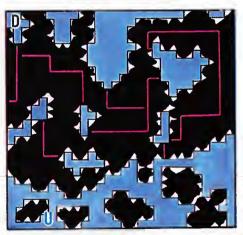
2 F

↑イベントのある5階に直行だ！

3 F

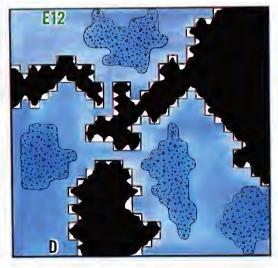
4 F

↑手紙の発見が唯一のイベントだ

5 F

ドラゴンニュートは「罪悪感」を覚えた

階段を昇りつめたドラゴンニュートは、床で手紙を見つけた。手紙の内容は、ある人間が別の誰かに対して謝っているという、ただの謝罪文だった。その手紙を読み終えたとき、ドラゴンの心に罪悪感が生まれた。そして、自分の過去をはっきりと思いだしていた。かつて自分の祖先は人間だった。しかしある時代、自分のことしか考えない者のために種族は絶滅しそうになった。彼は魔法によってドラゴンにされ、自分の罪を恥じた彼はバスクの木に姿を変えた。そして自分の罪をつぐなうために、自分を滅ぼすアゾット剣(のちにドラゴンスレイヤーと呼ばれる)を生み出したのだ。記憶がよみがえったドラゴンニュートは愛と優しさに目覚めた。

↑ドラゴンニュートの行動は、まさに「人のふりを見て我がふりなおせ」といったところ

★記号のみかた　S……スタート　U……上への階段　D……下への階段　E……イベント　T1……落とし穴　T2……毒ガス

デパートは感情変化の終着駅

デパートを出るころには、すべてのモンスターが愛と優しさに目覚める。ここでモンスターの感情変化は終わりをむかえるのだ

デパートは第2部でいちばん大きな建物だ。全部で8つあるフロアのうち、2・4・6階でイベントを体験できる。それによってゴーレム、サイクロプス、スフィンクスが愛と優しさに目覚める。これによって、すべてのモンスターの感情に変化が起きたはず。ここまで攻略した時点で、第2部の冒険の半分ほど終えたことになる。エンディングまでの道のりはまだ長い。

1F

3F

2F

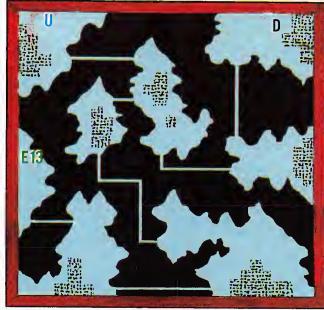
人形が生を受けてゴーレムとなった

➲ゴーレムの祖先が泥人形とは……

かろうじて形をとどめている泥人形がフロアに落ちていた。かつて人間は自分たちの手で自分たちを生み出そうと、人形を作った。ゴーレムはその人形こそ自分の姿だと気づいて、かなわぬ夢を抱いていた人間をあわれみ、愛と優しさに目覚めた。

4F

サイクロプスは気付く「人間は完全ではない」

➲この映画の正体はSFX映画かも

人間がモンスターに変わっていく映画のフィルムの断片を見たことがきっかけで、サイクロプスの脳裏に多くの考えが生まれた。考えはやがて、ひとつの結論に達した。「人間は完全ではなかった」と。そしてサイクロプスは愛と優しさに目覚めた。

 ★記号のみかた　S……スタート　U……上への階段　D……下への階段　E……イベント　T1……落とし穴　T2……毒ガス

6F

人間のもつ顕示欲がA.スフィンクスの母

A．スフィンクスは、このフロアで1冊の書物を発見した。その本はエジプトについて記されていたもので、A．スフィンクスはページをめくるうちに、ピラミッドとスフィンクスを描いた絵に興味を抱いた。巨大で立派なその彫像は、まぎれもなく自分の姿ではないか。スフィンクス、それはエジプト王の王権の象徴であり、人間の自己顕示欲の象徴でもあるのだ。「人間は自分の権力を誇示するために、自分以外の存在を作り出さねばならないのか……」A．スフィンクスは、自己顕示欲のためだけに巨大な彫像を作り上げた人間に対して、あわれみの感情をもった。それによってA．スフィンクスにもまた、愛と優しさの感情が生まれた……。

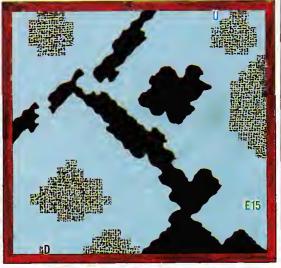
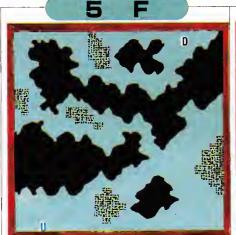
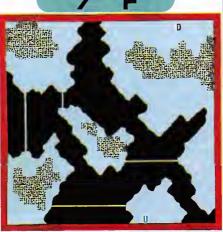
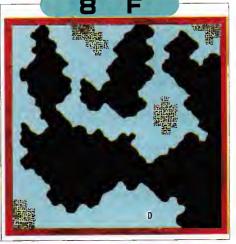
⊙A・スフィンクスはかつて、偉大なるエジプト王の王権の象徴だった。今では魔物だが……

5F

7F

8F

「愛と優しさ」に目覚めた魔族の運命は…

姿も心も変わったモンスターたち。これから先、彼らを待っている運命・出会いをちょっぴりのぞいてみようかな。

第2部の世界のこれまでの冒険で、すべてのモンスターが愛と優しさに目覚めているだろう。まえにも説明したが、すべてのモンスターが新たな感情を得たことで、ファンタジーランドという建物にはいれるようになる。人間の生き残りが生活しているらしいその場所が次の目的だ。ファンタジーランドでモンスターたちが体験するできごとは、今までのイベント以上に変化に富んだ、意外な体験の連続になるだろう。すべてを教えてしまうとプレイヤーの楽しみを奪うことになるので、少しだけイベントの内容を紹介しよう。

ファンタジーランドは、よくあるRPGのような、王の城が建ち、武器屋や道具屋が並ぶ、剣と魔法の世界だ。人間のパーティがモンスターを倒そうと世界を歩き、傷ついた彼らを治療する病院だってある。人間たちは本当に生きていたのだ……。

だが、モンスターたちが人間だと思っていた相手の正体は、意外なものだったことに気づく。同時にプレイヤーは、それが今のRPGに対する皮肉であることに気づくのだ。練り上げたシナリオのクライマックスは、自分自身の力で見て欲しい。

⊙この扉のむこうにファンタジーランドがあるのだ

⊙人間たちのパーティに遭遇した。なすすべもなく人間と戦ってしまうモンスターたちだが、結末は？

⊙人間の体からのぞく機械はなにを意味しているのか

★記号のみかた　S……スタート　U……上への階段　D……下への階段　E……イベント　T1……落とし穴　T2……毒ガス

媒体	2DD（専用サウンドカートリッジつき）
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

現場についたギリアンは凄絶な光景をまのあたりに

ギブスンの緊急連絡から始まった

時は2042年。新国際都市ネオ・コウベ・シティでは、毎年冬に現れて人を殺害し、密かにすり替わる謎の生命体スナッチャーが出現し、人々をパニックに陥れていた。同じ頃、対スナッチャー特捜隊ジャンカーが発足し、スナッチャーと人類の激しい争いが始まったのである。

主人公ギリアン・シードは軍の特殊訓練を受けたのち、ジャンカーのランナー（捜査官）としてネオ・コウベ・シティに配属になった。初めてジャンカー本部に訪れたギリアンは、受付のミカの案内で本部内をまわっていた。すると突然、同じランナーのギブスンからスナッチャー出現の連絡が入った。ギリアンは助手の分析ロボットとともに現場に直行すべくトライサイクル（空陸両用車）に飛び乗った。

受付のミカとギリアンはジャンカー本部をまわる

ギブスンの連絡で現場に直行する。ナビゲーターもいっしょだ

腕利きのランナー、ギブスン殉死す

現場に着いたギリアンは目の前の情景に何か不安を感じていた。ところどころ壊れた前世紀までは働いていたと思われる工場。ここからギブスンは連絡してきたのか。そしてスナッチャーはいまもここにいるのだろうか。突然、工場から悲鳴が聞こえてきた。悪い予感にかられたギリアンは工場の中へ入った。慎重に進んでいくと、ギブスンのナビゲーター、リトル・ジョンを発見。息をのむほどのひどい壊されかただ。さらに進むと死体が横たわっていた。近づいて見るとその死体は腕利きのジャンカー、ギブスンの無惨な姿だった。

ギブスンから連絡のあった現場は荒れすさんだ前世紀の工場跡。雲が流れ、嵐がきそうなようすだ。何かが起こりそうないやな予感が……。

ナビゲーターのメモリーチップを持ちかえり調べてみよう

殺されたギブスンはすごい力で首がねじ切られていた

ギブスンの右手に握られたものは

ギブスンの殺されかたも無残だった。ものすごい力で首がねじ切られ、持っていたブラスター（拳銃）もつぶされていた。ギブスンの体に触れてみるとまだ温かい、さっきの悲鳴はギブスンのものだったのだ。

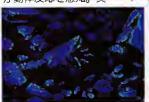
上着をさぐってみると、カギと紙切れが出てきた。「家を捜せ！」と書かれているが、どういうことだろうか。とりあえずあずかっておこう。そして、ギリアンはギブスンの握られた右手を広げた。すると、髪の毛が数本と爪の間から皮膚組織が見つかった。おそらく犯人と格闘中についたものだろう。さっそくメタル・ギアに分析させると、やはり犯人はスナッチャーだということがわかった。

大事なキーワード。よく考えて

ギブスンの右手から見つかった髪の毛や皮膚組織を調べてみると

犯人はやはりスナッチャーであることが判明した

爆発するぞ！　メタルギア急げ!!

また、胃袋内の分析から、ギブスンが死ぬまえに、鯨の肉を食べていたのがわかった。そして、犯人は男女の2人組らしいのだ。ギブスンは男のスナッチャーを追いつめたといっていたのだが……。

突然、メタル・ギアが動体反応を感知。奥のほうを誰かが通りすぎていった。スナッチャーだ。追ってみるが、すぐに行き止まりにぶつかり行方がわからなくなった。そして気がつくと、どこからか音が聞こえてきた。タイマー音のようなかすかな音……それはリトル・ジョンに仕掛けられた時限爆弾だったのだ。捜査はひとまず打ち切って工場を出よう。しかし途中でスナッチャーの操るクモ型ロボット、インセクターの邪魔が入り、なかなか脱出できない。ようやく出た瞬間、大爆発。かろうじて助かった。

スナッチャーは行き止まりに逃げこんだはずなのだが……

ナビゲーターの中に時限爆弾が仕掛けられていた。もうすぐ爆発するぞ、逃げろ！　メタルギア！

クモ型ロボット、インセクターの攻撃だ。ブラスターで撃ち殺せ！

脱出と同時に爆発。工場はこっぱみじん。危なかった

スナッチャーへの憤りを胸にギリアンは捜査を開始

悲しみにくれるジャンカーたち

命からがらで本部にもどると、ギブスンの殉死の知らせを聞いたジャンカーたちは悲しみにうちひしがれていた。局長室に行って聞いてみると、彼はやはりスナッチャーに関して何か知っていたらしい。

まずはギブスンの足取りを追うためにデカ部屋に向かった。そして、ギブスンの机やロッカーを探すと彼の遺品が見つかった。パソコンのディスクやカプセル薬、チェスの駒などありふれた物ばかりだ。しかし何か手がかりになるかもしれない。また机の上を見ると、ギブスンの書いたメモが置いてあり、重要なことが書かれていた。そして遺品を持ったギリアンはギブスンの家に向かった。

ギブスンの殉死の知らせを聞いてジャンカーたちは悲しみにくれた

ハリーにナビゲーターのメモリーチップを渡して調べてもらおう

デカ部屋ではギブスンの机やロッカーを念入りに調べよう

デカ部屋から見つかったギブスンの遺品

チェスのコマ

くすり

ディスク

命中100%をめざせ

ギブスンの家に向かう途中、射撃室に立ち寄った。訓練はスナッチャーの的を速撃ちすること。実戦で失敗しないためにもしっかり鍛えておこう。

射撃訓練は4種類のスピードが選べる

スナッチャーか人かを見分けて発射。間違えて人を撃つととても悲惨

ジャンカー対スナッチャーの行く末は？

ギブスンの家を調べていくうちに、スナッチャーに関しての新たな事実が明らかとなっていく。なぜスナッチャーは冬になると現れるのか、なぜ彼らは夜行性なのだろうか。ギブスンはこうした疑問を独力で突き止め、そのために殺されたのだ。彼の死をムダにしないためにも、残した手がかりをたぐっていこう。

果たして、スナッチャーは何者なのか。また、ギリアンをはじめとするジャンカーたちはこの先、彼らを撲滅できるのだろうか。そして、ネオ・コウベ・シティにふたたび平和は訪れるのだろうか。

ギブスンの娘、カトリーヌの質問に答えないと中に入れない

高級住宅街のギブスンの家。明かりがついている

ギブスンの書斎で新たな事実発見

Game Crusaders ゲーム十字軍

「アクションパズルアドベンチャーロールプレイングシミュレーション美少女メカ野球シューティングゲーム」

ピッチャー「メカ」、2塁に「アクションパズル」を背負って「美少女」に向かって投げた／バッターはホームベースより に移動。それを追うように「シューティング」オプションも動く。「ロールプレイング」ステータスをチェックして「アドベンチャー」打ちにいくかどうかアイコンが迷っている……。と、盛り上がっているそのとき、球場はブルー国の歩兵によっていまにも占領されようとしていたのであった。略してAPAVRPSLBMBBSHG。

ゲームのぞき穴

みんなの「のぞいてみたいもの」を絵にしていこう。というわけで、第1回はイラストレーターのいまいちばんのぞいてみたい「セーラー服を着替える女子高生」。もっと教養のある「もの」を期待している。

ウィングマンスペシャル

えっちで幕を開けたい編集部のわるあがき？

ウイングマンスペシャルのお風呂（ヴィムのいるところ）で板を見ると「われめ」がある。「われめ」をのぞくと女湯が見られて、とてもうれしい。

（群馬県／ＪＪ・17歳）

☆無事えっちでスタートできた

Ⓒえっちでしょ。でもなにもあげない。最近ラベルが上がったのさ

リトルバンパイア

ディスクを入れまちがえると隠し画面がでた

Ａディスクのかわりに、ＢディスクかＣディスクを入れてたちあげると、隠しグラフィックが出ます。Ｂディスクで3枚、Ｃディスクで１枚のグラフィックが見られます。

（兵庫県／森山誠治・？歳）

ⒸＣディスクだとこれ。カッコイイ

ⒸＢディスクの２枚目。なんだこれ

ⒸＢディスクの３枚目。製作者は疲れてたらしい

ⒶＢディスクを入れるとまずこの画面になります。カワイイでしょ

今月のゲームプレゼント

ゲームは、クレイズのちょんばクン、エルギーザの渡瀬クン、ラスト・ハルマゲドンの名倉クン、同じく三好クンの４名。テレカは、森山クン、大室クン、米山クン、Ｈ，Ｍクン、三宅クン、長谷川クン、沢田クン、Ｎ－８０８６クン、SONYTOYOTAクン、松矢クンの10名。なお、ファミクルクイズの発送はすべて終わりました。

ＣＧ＝堀川浩司
カット＝相沢コージ

ちょっとのぞき穴

イシターの復活・パスワードの法則　ルームパスワードは64種類しかないのです。だから1面と65面、2面と66面という順番でパスワードは同じなのです。また、最終面で「デュオ・ディメンション」の魔法を使うと、カギを取った音がするのでそそくさと出口へ行くと、クリアできちゃうんですよ／（大阪府／宝谷綱夫・14歳）☆はっはっはー、わりと有名なんだよねこの技。Mマガにも載っちゃったしね。わははー。（笑ってごまかす担当F）

クレイズ

今月のめだま／　無敵モードなど4つの大技

●コンティニュー／ゲームオーバー時に(F5)とスペースキーを押す。●面セレクト／(TAB)とセレクトしたい面の数字を押してたちあげる。●フル装備／1面で敵を250匹以上倒して、ボスの後方右隅の見えないカベに囲まれた(じつは左隅が開いている)アイテムを取る。●無敵モード／スロット1にクレイズ、2にヴァクソルを差して(TAB)(K)(スペース)を押してたちあげる。

（滋賀県／ちょんぱ・?歳）

これを取るとフル装備になるけど見えないカベが邪魔をする

左隅に1キャラぶんの隙間がある

ほーら、近付けたでしょ！

このアイテムを取ると、このようにパワーアップする。ミサイルも使える

新コーナータイトル未定

ものを書く会①　私は、以前Mファンの読者でした。今はMマガの読者です。Mマガは以前はどーしょもない雑誌だったが、6月号で誌面を刷新してよくなった。どうよくなったのかというと、100円安くなったのみならず、つまらなかったウル技コーナーや読者のイラストなどをすべてなくし健全で清涼な雑誌へと変貌(へんぼう)を遂げた。一方Mファンはというと、読者と編集部の馴れ合いの雑誌へと変わっていた。読者と編集部のふれあいのコーナーが、下品で雑な雰囲気に満ちていた。(十字軍?)健全な質問コーナーは欄外においやられ、ウル技コーナーは景品目当ての一度やれば誰でも気づくような、あたりまえの情報ページに成り下がり、つづく

ジンギスカン

バッドエンディングのあとによいものがある

まず、跡継ぎがいないようにしたら、とにかく死にます(森に突っこもうが一騎討ちで負けようがお好きなように)。そしてエンディング画面が出て、「もう一度しますか?」と聞いてきたら、Nを押します。するとタイトル画面がいつもと違う感じで出て、その後しばらくすると作者の名前が出てきます。

（広島県／出羽隆之・15歳）

☆エライ。よく気がついた

たいていの人はここで電源を切るはず

©1988 KOEI
MADE IN JAPAN
Produced by Kou Shibusawa

メーカー名よりもシナリオライターの名前のほうが大きいのね

激突ペナントレース

WXのシステムディスクにMr．Gがいる／

A1WXのシステムディスク1と、激ペナをセットして電源を入れると、見慣れないチーム名が4つ出てきます。そして、そのチームは、走力は人並みだけど、打力がものすごい選手がゴロゴロ転がっています。

（広島県／大室和也・?歳）

☆手紙によるとA1FやA1FMのディスクでもできるそうだ。

最初からあるチームのほかに、見慣れぬ4チームが

フライヤーズのエース、しでんかいはこの後メッタ打ちにあった

イースII

サルモン動物園ではただいまアドルを公開中

僕はイースIIでしょーもないウル技を見つけました。まず、ルーに化けてサルモンの神殿の門を開けてもらいます。そして、入り口にすこし入ったところでセーブします。セーブが済んだらロードします。すると、いつのまにか門が閉まっていて、そこに閉じこめられてしまいます。こうなるとルーになっても門は開けてもらえず、ウイングかリターンの魔法を使うしかない。

（新潟県／米山剛史・15歳）

まずはルーに化けてサルモンの神殿の門をあけてもらうのだ

お客様へ、門を開けると皆様に危害を及ぼす恐れがあります

エルギーザの封印

全ステージぶん暗記できるパスワード公開／

1文字目はA、1、2、3のなかから、2文字目をA～Pのなかから、それぞれ1つずつ選んで組み合わせ、3文字目以降をKONAMIと入力するとすべてのステージが遊べます。

（福岡県／渡瀬淳一郎・14歳）

☆もらったお便りではちょっとわかりずらいので、編集部で覚えやすいように、1文字目と2文字目の組合わせ方によってどのステージになるかを表にしてまとめてみました。

パスワード早見表

／		2文字目															
	／	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1文字目	A	—	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	1	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
	2	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
	3	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	—	—	—

ちょっと通り抜け

Q…シャロムで「あかずの間」から外に出られません。どうしたらいいのでしょうか。（香川県　デビッド石井・21歳）

A…そういえばこの質問ははじめてだったような気もする。「あかずの間」にはごはんがつきもので……それは「おかずの間」だってば。まず、「あかずの間」に入ると服がおっこってます。これをブタ子を使ってなんとかしてみてください。それから部屋のようすをよく調べること。そうするとなにか手掛かりがつかめます。

ウイングマンスペシャル・美紅ちゃんの日記を見る　まず、〔C〕のキーを押しっぱなしにして、ディスクNo.2をたちあげてください。セーブされていないとメッセージが表示されるだけなのですが、2つのグラフィックとメッセージが見られます。(東京都／川田洋・？歳)☆あーあ、うれしいなーっと。キミのハガキはまったく違うやり方だったのでこの場所になりました。ファイルを見るなら、ベーシックファイルにも気を配ってね。(F)

新コーナー　タイトル未定

ものを書く会(2)……つづき、最初のページがHソフトのウル技であることが恒例となり、イラストはHなものが大半を占めるようになり、新コーナータイトル未定ははじめの方針と変わった。恥も外聞もない、スケベ読者の主張が書かれそれに答える編集部のコメントも支離滅裂で、読むに耐えない。こんな状態でいいはずがない。健全で清涼な雑誌をめざして奮起してほしい。(愛知県／松矢好布・？)☆なんか、十字軍が悪の元凶のようにいわれているが、それはそのとおりだとして、最初はMファンの話だったのに十字軍のことばかりになるのかなぁ？　やっぱり、読者の投稿で成り立っているページだけにほかのページより思い入れが激しいのかしら？

ラスト・ハルマゲドン

敵と戦わずにジンやアイテムを手に入れる

ディスクを抜いてプレイするようにする。敵と出会って「エモノがいたぜ」の表示がでたら、2〜3秒待ってからディスクを差しこめば戦闘が終わります。

(京都府／名倉真也・？歳)

戦うだけがRPGじゃない？

戦わずしてジンが手に入る

アゾット剣を全員に装備させて攻撃力アップ

バスクの木の所へ行ってアゾット剣を引き抜きます。引き抜いた剣をほかのモンスターに渡します。また剣を抜いて、別のモンスターに渡して……これをくり返すと全員が装備できます。

(北海道／H．M・？歳)

アゾット剣を引き抜いたゾ！

アゾット剣を装備しているところ

死んだ仲間がゾンビとなって敵をやっつける？

戦闘中に仲間が死んでしまったときに、体力回復の魔法(シェルキー系)を死んだ仲間にかけてやると、グラフィックは消えているのに生き返るのです。しかも、生き返っただけでなく、攻撃までしてくれるのですからいたれりつくせりです。また、戦闘が終わっても生きているので結構使えると思います。

(大阪府／三好功一・13歳)

☆ゾンビも一応モンスターなんだけどねぇ。

死ぬとグラフィックは表示されない

スペースキーをバシバシたたけば時間は進む

「はやく夜のパーティにしたい。」とか、「サルバンの日を終わらせたい。」と思う人はスペースキーかBボタンを連打すれば、時間が過ぎていきます。

時計の表示を出していないときは、1回押すごとに30分、出しているときは5分ずつすぎていきます。

(広島県／三宅敬雄・15歳)

イベントの無い所で、ひたすらスペースキーを押そう！

エイリアンベースを利用してレベルを上げる

このゲームはなかなか敵にでくわさないので、時間ばかりすぎていってしまう。そこで、最初のうちはエイリアンベースに何度も入ってレベルを上げよう。スペースキーを押しっぱなしにすれば1回戦うのに必要な時間は5分だけですむので1日でかなりのレベルになる。

(愛知県／長谷川敦士・？歳)

エイリアンベースはレベルアップ用生簀(いけす)みたい

セーブディスクを作ってちょっと楽をする

セーブを何か所にもできる方法を伝授しよう。まず、フォーマット済のディスクを4枚用意する。MSX-DOSのCOPYコマンドや、BASICのCOPY命令でB、C、D、Eディスクを全部コピーする。C、D、Eディスクは完全にコピーできるのだが、Bディスクだけは途中までしかコピーできない。したがってコピーしたBディスクではゲームをはじめられない。セーブディスクとしてのみ使用すること。ゲームをはじめるときは、マスターディスクでたちあげて、ゲーム中にコピーディスクに入れ換えてロード、途中からはじめられる。

(執筆協力・ブレイン・グレイ)

通り抜けできます

人生において通り抜けずにはおけないもの、といえば愛。愛とはなにか？　と問いたい。「Hのつぎにくるもの」とか「50音のはじめの2文字」とか「√−1」などという低レベルな意見でなく、どんな敵でも一撃のもとに倒せるようなハイな意見を待っている。ころころ変わるであろうここのテーマも募集したりして。

編集部を救ってあげよう

『マイト・アンド・マジック』の担当S(21歳・独身)が泥沼にはまって苦しんでいる。彼の話では、パーティはすぐ全滅しちゃうわ、レベルはぜんぜん上がらないわで、何をどうしていいかわからないということだ。まったく、十字軍の名折れだといいたいところであるが、このゲームの難解さは想像を絶するものがあるらしい。で、困った時の読者だのみで、詳しく、わかりやすい攻略法を募集します。編集部を救ってやろうと思った人は、12月23日までに十字軍あてに送ってください。もっとも優秀な人にはゲームを1本プレゼントします。

これ以上この画面は見たくないそうだ

Q…「ウルティマ〜恐怖のエクソダス〜」で「花」というアイテムはどこにあるのでしょうか？(福岡県　長裕一・13歳)

A…「花」というのは、アンブロシアの花のことですね。これを取るには船を手に入れて海をうろつきます。渦みたいなのがいるので、これに入ると……アンブロシアに行けるのです。で、まあここに「花」があるわけなのですが、ここはほかにもいろいろあるので探検してみるといいでしょう。

Mファンはちょっとした RPG ブームである。このブームの先駆け的存在がクリムゾンだ。ひじょうに完成されたゲームだけに、甘いワナもそこかしこにある。どれくらい甘いかというと、マッピングをしないゲーマーの脳味噌くらいアマい。うーんサイバーパンクだ。

赤いカギを取ってくるには？

最初の試練は死霊の谷で赤いカギを取ってくることだ。

谷の中央付近にある3つの像すべてに玉をはめこめばカギが取れる。玉はダンジョンにある宝箱から取ってくればいいのだが、青い玉だけは少年が持っている。これはある条件を満たさないともらえない。少年の父のペンダントが必要なのだ。これは遺跡を歩きまわって探すしかない。玉をすべてはめてめでたく赤いカギを手に入れたらタストの町にもどる。赤い扉を開けてバトーラの勇気を手に入れ、本格的な冒険へ旅立つのだ。

少年にお父さんの形見を渡そう

氷のたま〜あおいカギ

カンドセの町、イブハの村と訪ねていくと、エロイア城の女王が氷のたまを持っているとの情報がもらえる。しかし、女王はモグネス山の洞窟に隠してしまったらしく城にはなかった。

この山の洞窟の迷路は階段のあちこちがつながっていて「薔薇の名前」の塔みたくややこしい。階段のつながりを頭にこすりつけておこう。また、迷路だけでなく、敵がたくさん湧水のようにわいてくるので、ある程度のレベルがないとすぐ死んでしまう。ということは、ここでかなりの経験値とゴールドがかせげるということでもある。

さて、氷の玉は青い扉の奥にあり、この扉を開けるには青いカギが必要だが、これは同じ洞窟にいる２人目の仲間「イザベラ」が持っている。彼女を見つければ氷の玉はもうすぐだ／

城の１番奥にいてこれはないよ。女王ってわがままだから……

これを手に入れるにはイザベラに会わなきゃならないのさ

ファンタジー系のＲＰＧに美人はツキモノだよなー。じゅるっ

言うことときけば〜緑のカギ

モグネス山の洞窟にヘンな怪物がいて、しゃべらずの森にいるタンイーターを倒してくれと頼まれる。

疑いつつも、呪われることを承知でしゃべらずの森に行く。タンイーターを倒して帰ると、呪いが解けるばかりか緑のカギももらえた。たとえ怪物でも信用してみるもんだ。

げっ／こんなところに怪物が？おそるおそるアタックすると……

しゃべらずの森に入ると呪われて人と話ができなくなるが宿と買い物だけはだいじょうぶだ

こいつがタンイーター。なんともイヤラシイ感じがする

たおしてからもう一度会うと呪いが解け、緑のカギが手に入る

ボートを取っていざキャンプ

カンドセの町の宿屋にいる人の情報でイブハの村のリンダがかげろうの玉を持っているとわかる。イブハ村に行くとキャンプ場にいるというが、行くにはボートが必要。

ボートはカンドセの町の西の遺跡の谷の緑の扉の奥にあるが、盗賊が守っていて、こいつと戦って奪うのだが、はっきりいって弱いのでらくちん。

キャンプ場は怪物の手からかろうじて助かった子供、無残な死体となった子供、そして、リンダがテントのなかにいる。

ほかの子とリンダを見分けるには話す方法もあるが、じつは、テントに入って中央にいるか右端にいるかですぐに見分けられる。右端にいたらリンダだ。これぐらいですぐつぎに進もうと思ったが、今月は……**とりあえずここまで**

緑の扉をつき進むと盗賊と出あった。ティッ！とひっくりかえせ！

リンダはキャンプ場に入って左側のここにいるんだよーん

よーやくリンダに会え、やっとかげろうの玉が手に入った

新コーナー タイトル未定

弁明と詐欺？ 先月号のこのコーナーで「ちょっと注目」というのがあったがやはり住所等は変わっていないというハガキが来た。なぜ、やはりなのかとゆーとじつは先々月「最近結婚して住所と名前が変わったので三国志を送ってください。汚い字ですみません。いろいろあったので許してください」と、だいたいこんな内容でほんとに汚い字だが文章としては結構巧妙に書かれてあった。とっさにニセモノとわかったものの確認の義務があり、こういういきさつになったわけだ。この場合はまだよかったが、もしワープロで書かれていたことを思うと怖いものがある。法的には犯行が成立し、バレれば差し出し人は詐欺罪になります。勉強になったかな？

ゲーマーズフォト① 12月号からはじまった「ゲーマーズすぺしゃる」はタイトルバックに実写を使うことにしている。これが結構たいへんなのだ。G、Dのときのように使える写真があればいいのだが、そううまくいかないことのほうが多いわけで……今回もまっぱー(写真の人)が泣きながら作っていた。下っぱはつらい。⇨続く

クリムソンの画面写真を撮っているまっぱー。この半シクリ写真はてじなした

イースII→このソフト、じつはリリアに薬をやらなくてもクリアはできるのです。でも、じわじわと病魔がリリアをむしばんでいくのかと思うと目頭が熱くなります。で、リリアに薬をやらなくてもいいということは、ラウルも助けなくていいということになります。しかし、ラウルもまた数日後には餓死してしまうのかと思うと、シナリオに縛られているキャラクタたちが哀れに思えてならない。こういった、ゲームの悲哀を悟らせてくれるすばらしいゲームだ。（千葉県／菅原由行・？歳）

新コーナータイトル未定

ついにドロ沼か？ 先月号のFFBのしつもんでんわよりという欄外のコーナーで、十字軍はへんたいというのがあった。十字軍でイースIIのリリアを大きく載せてほしいという内容だったのだが、この記事が引金となって、思わぬ方向へと展開していった。十字軍宛に怪しげなハガキが送られてくるようになったのである。その内容は、あるハガキには「賛成だリリアちゃんが大好きだ。みんなでせーのぉ、リリアっちゃーん」。またあるハガキには「なにがリリアだ！ いま、時代はフィーナだ！」などなど。☆彼らは自分の書いたハガキを読み返したりしないのだろうか？ 日本の将来を憂いつつ、ぼくは病院のお姉さんが好きです。（まっぱー）

よい子の ゼビ文字講座

ゼビ文字は、下の図のようにアルファベットに対応した象形文字だ。ローマ字を書くのと同じように子音と母音を組み合わせて書く。たとえば、アルファベットのK（子音にあたるもの）とO（母音にあたるもの）を続けて書けば、「こ」になるわけ。また、特殊な文字「っゃゅょぁぃぅぇぉ」などはゼビ文字の上に「・」を付けることで表す。長音記号やアンダーラインについては図を参照してほしい。ひらがな→ローマ字→ゼビ文字といった具合に変換していけばだれでもかんたんに書ける（ただし、とても読みづらい）。

いきなりワープロで書いてみたりして

アルファベットだけではなく数字もゼビ文字で書く。基本的には右の表のように線と数字が対応している。ただし、16進数なので、ふつうの10進数→16進数→ゼビ文字のように変換しながら書くこと。

10進数	16進数	ゼビ文字	アルファベットスペル	読み
0	0	[illegible]	ZOP	ゾプ
1	1	[illegible]	AH	ア
2	2	[illegible]	SHEO	シオ
3	3	[illegible]	OLI	オリ
4	4	[illegible]	XEVI	ゼビ
5	5	[illegible]	REF	レフ
6	6	[illegible]	FAR	ファー
7	7	[illegible]	SOPIA	ソピア
8	8	[illegible]	GAU	ガウ
9	9	[illegible]	RUQ	ルク
10	A	[illegible]	PUSTO	パストー
11	B	[illegible]	PIQ	ピク
12	C	[illegible]	VEEO	ヴィオ
13	D	[illegible]	PHES	フェス
14	E	[illegible]	SOLITA	ソリタ
15	F	[illegible]	KURTO	クルト

ア バ行 ダ行 エ ガ行ハ行 イ カ行 マ行ナ行 オ パ行 ラ行サ行タ行 ウ ワ行 ヤ行ザ行 ン
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

小文字 ・ 長音記号 重要文字簡略形など

ハイドライド3発表

11月号で募集したハイドライド3の最高レベルは「255」でした。ずいぶん大変だっただろうと思いますが、応募総数は180通、正解率は90％以上と高く、PACマジックを利用した人が半分以上、他誌を見た人が5人、残りが自力で発見した人でした。ゲームは2日徹夜して体をこわしてしまった、神奈川の小松田学クンにお見舞いとしてあげる。体をいたわるように。

激ニャンクイズ発表

「(G)キーを押しながらたちあげる」が正解でした。正解者はナシだけど、FMパックをあげる人は、群馬・野田伸市、大阪・手塚直、青森・白井敏樹、長崎・坂井明美、埼玉・赤坂一。

めったに手に入らないこの2品は発送をもって発表に代えます

ごめんね木多クン

11月号でウルティマのウル技で掲載された、石川県の本多良仁には木多クンのまちがいでした。

また、12月号のフィードバックの隠れグラフィックは(CAP)キーを押してCAPロックするだけです。CAPランプのない人は、MSXマークが出てきているときに(CAP)キーを1回だけ押せばOKです。

イラストのコーナー

今月は力作ぞろいで、選考に苦労した。来月も力作を期待している。ところで、突然だが、またイラストに課題をだすぞ。今度は「究極のモンスター」だ。十字軍のイラストはかわいい女の子を描いたものが多いが、今回だけはひとめで気持ち悪くなりそうなイラストを期待している。おもいっきり、スプラッターに走っても、かわいくしてもおもしろいと思うゾ。

北海道 SONYTOYOTAの作品。はじめは何の文字かまったくわからなかった。

N-8086の作品。ハガキには不可解なマークがあった。マークを書いて住所氏名を知らせて欲しい！

愛知県 沢田篤志君の作品。ほのぼのとしていて、楽しい。FFBのボスがくやしがっていた。

投稿大募集

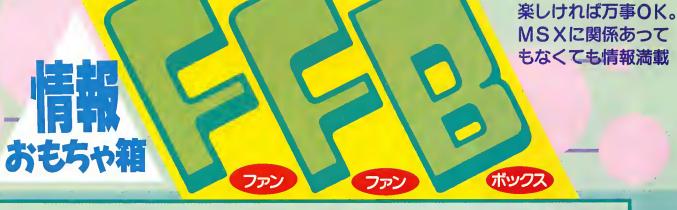
①ゲームのぞき穴→ウル技。②通り抜けできます→Q＆A。③名場面見せびらかし→おもしろい画面を写真に撮ろう。④ものを書く会→好きなことを書いて送れ。⑤ザ・ほめごろし→経験に裏付けられたソフトの辛辣な批評を。⑥新コーナータイトル未定→そのほかなんでもあり。イラストも力作を待っているぞ。優秀な人にはMファン特製テレカかゲームをプレゼントする。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

ゲーマーズフォト② まず、コンセプトを決める。今回は東京に出現したクリムゾンの敵キャラたち（な、長い）でいくことにした。敵キャラは画面写真のカラープリントを1ドットずつカッターで切り出して使用。これを割りばしで固定して撮影した。もちろん、こんな変なことを考えたのは十字軍のボス（22歳＋α）だ。（F）

撮影部隊（約3名）が夕暮れの放送博物館に持ちこんだものの集合写真なのだ

楽しければ万事OK。
MSXに関係あって
もなくても情報満載

PCEngineの新システム、愛称ロム・ロム

CD・ROM²システム登場

ううん、MSXのニューシステムだったら、8ページくらい特集してしまうんだけどなあ。

しかし、残念ながら、これはこのところ波に乗ってきたゲームマシンPC Engine(以下エンジンと略)のニューシステム。もともと、エンジンを中心にしてさまざまなユニットを接続し、AV、ワープロ、パソコン、ネットワークといろいろな分野に使えるようにと考えられた「コア構想」というものがあって、今回のCD・ROM²システムはその第1弾なのだ。

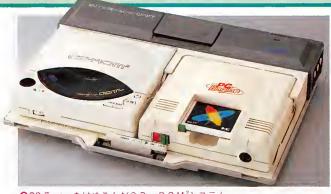
CD・ROM²システムは、CD-ROMプレーヤ(CDR-30：32,800円)と、それをエンジンと合体させるためのインターフェイスユニット(IFU-30：27,000円)がセットになったもの。計59,800円のけっこう高価なシステムだが、なにしろ可能性を秘めた新時代の商品であることには間違いない。

ところで、CD-ROMとはそもそもなにかというと、早い話があの音楽が入っているCD(コンパクトディスク)と同じもので、これにゲームなどのソフトやさまざまなデータを入れて利用するものだ。

■CD-ROMは大容量

CD-ROMは、MSXのふつうのメガROMの約4千倍、エンジンのROMカードの約2千倍もの容量がある。とんでもない容量なのだ。文字だけならあの『広辞苑』の約20倍もの文字が入り、音だけなら60分、絵だけなら約6千枚も収容できる。

これだけの容量をうまく使えば、リアルな音声とダイナミックな画像のすごいゲームができるし、見たいところがすぐに出せる大情報量のコンピュータ図鑑などのソフトも可能なのだ。

CD-ROMは、エンジンだけでなく、大型ワープロやパソコンでも実用化しつつある期待のメディアなのだ。じつはMSXでもソニーが開発しているのだが製品化はまだ先のようだ。

⇧PC EngineをはめこんだCD・ROM²システム

■CD・ROM²システム

CD・ROM²システムは、このCD-ROMが利用できるシステムなわけだ。音源は音楽用のあのCDとおんなじPCM音源、インターフェイスユニットにはバックアップRAMも内蔵されているので、コンティニュー用のセーブが数ゲームぶん可能。また、多彩な機能を持つ音楽用CDプレーヤにもなる。

問題は、CD-ROMのソフトだ。今のところ、システムと同時発売された写真(左の2点)のソフトのほか、『ビックリマン大事界』(ビックリマンのすべてを紹介するコンピュータ図鑑)、『天外魔境』(アドベンチャー要素の濃いRPG、音楽はあの坂本龍一)、『コブラ』(SFコミック『コブラ』のAVG)が今後に予定されている。

くわしいことが知りたければ『PC Engine FAN』(35ページの広告参照)の1月号で大特集しているぞ。もう売り切れているかもしれないが。

⇧『ファイティングストリート』(ハドソン：5,980円)。ゲーセンの人気ゲームを完全移植

⇧『No・Ri・Ko』(ハドソン：4,980円)。小川範子をフィーチャーした擬似体験ゲーム

⇧音楽用CDプレーヤとして使うときは、こんな画面が出てくる。便利な機能がいろいろある

●お猿さんだよ／静岡でしか流れていないかもしれない『農協の歌』。くらっぺればー(くらくら)くっらっぺーればー(ぺれぺれ)くらくらくらっぺーれぺれぺれっくっらっぺーればー(のうきょう／)くーらくらくらくらくらくらぺれーばぺーれぺれぺれぺれくらぺれーばくっらっぺーれーばー(のうきょう／)。「くらぺれば」だけでこんなすごい歌を作るのは「カイセイ」に通じるものがある。(静岡・曽我芳洋)⇨テープを送ってほしい、と思うのは私だけか。(バ)

最新GM情報

未来忍者—G. S. M. NAMCO 1—＝この作品は、ナムコ初制作で話題を集めた同名映画をアーケードゲーム化したもののGM集。

映画自体は、「国際ファンタスティック映画祭」でもＳＦＸを駆使した映像で好評を博していたが、こちらのほうのサウンドトラックに新録音とニューミックスしたものを、ゲームのオリジナルサウンドとともに収録している。荘厳なサウンドで、映画もゲームも経験していない人でも楽しめる内容だ。この作品がヒットすれば、ナムコのGM集がバンバン出る予定。

12月21日発売予定。CD2800円、テープ2500円。（ポニー）

POWER DRIFT&MEGA DRIVE／S. S. T. BAND—G. S. M. SEGA 2—＝人気体感ゲーム『パワードリフト』と、ニューゲームマシン「メガドライブ」の作品を主とした、セガGM集。

オリジナルサウンドではタイトル作品ほか、『スクランブルスピリッツ』などと、メガドライブソフトの『アレックスキッド天空魔城』『スーパーサンダーブレード』。S.S.T.BANDのアレンジでは『パワードリフト』、メガドライブの『スペースハリアーII』『獣王記』『ファンタジースターII』の4曲が収録されている。

12月28日発売予定。CD2800円、テープ2500円。（ポニー）

GM初のCDVがいっきょに4タイトル発売になった／

①**MEGA DRIVE SPECIAL**＝『スペースハリアーII』などメガドライブソフトのオリジナルGM集。

②**大魔界村**＝『魔界村』の3年後という設定で最近人気の『大魔界村』のオリジナルGM集。

③**POWER DRIFT**＝セガの体感ゲーム『パワードリフト』のオリジナルGM集。

④**CHASE H.Q.**＝タイトーのドライブゲーム『チェイスH. Q.』のオリジナルGM集。

以上の4タイトルは、それぞれ、ゲームのダイジェストを録画した約5分の映像パートと、音楽のみの約20分の音声パートに分かれている。音声パートだけなら普通のCDプレイヤーで聴ける。価格はいずれも2000円で発売中。（ポニー）

大魔界村—G. S. M. CAPCOM 1—＝タイトルのほか、『ロストワールド』などを収録。GM界唯一の女性バンド「アルフ・ライラ・ワ・ライラ」によるアレンジ曲も予定。

1月11日発売予定。CD2800円、テープ2500円。（ポニー）

——ポニーキャニオンに遊びに行ったら、なぜか「テクモ」と「アイレム」の気配がした……。緊迫の次号を待て／

ファンタジック・ワールド・オブ・スーパーマリオブラザース3＝この1枚はアレンジの良さが際立っている。グレンミラーばりのビックバンドアレンジほか、ハードロック、クラシック、ラテンのアレンジがいずれも楽しく仕上がっている。オリジナルのほうはサウンドストーリー仕立て。

CDミニ1200円、テープ1000円で発売中。（アポロン）

※アポロン今後のリリース予定

先月紹介した5タイトルに続いて、新たにテープ版1000円シリーズのCDミニ・リメイク版が4タイトル発売になる。

①オリジナル・サウンド・オブ・WECル・マン
②オリジナル・サウンド・オブ・ダブルドラゴン
③オリジナル・サウンド・オブ・サイバータンク
④オリジナル・サウンド・オブ・シルフィード

以上4タイトル、12月16日発売予定。価格はいずれも1200円。

それから、2月5日に『ドラゴン・スピリット』『妖怪道中記』『ギャラガ'88』の3タイトルをオリジナル収録した「PCエンジン」のGM集が発売される予定。もうひとつ、おなじく2月に羽田健太郎アレンジ『ウィザードリィ2』（ファミコン）のGM集が発売される予定になっている。

キングファルコム・レーベル発足

ついに、日本ファルコムGMだけの「ファルコム・レーベル」が誕生した。この記念企画としてリリースされた、CDミニ6枚が6様のアレンジになっている『ファルコム・スペシャルBOX'89』の内容を、今回はくわしく紹介しよう。

1枚目は、「FUSION」。マンハッタン・ジャズ・クインテットのリーダーとして有名なデビット・マシューズをプロデューサーとして迎え、GM初のニューヨーク録音を敢行した1枚。

2枚目は、「SYMPHONY」。アニメやテレビの主題歌作曲で有名な羽田健太郎によるフルオーケストラバージョン。

🅞じゃーん！ 日本ファルコムファンはぜったい買いだね！

🅞発表会ではちゃんと森口博子ちゃんが歌ってくれた。英語だったけど説得力のある曲だった

3枚目は、「VOCAL」。知る人ぞ知る森口博子が歌っている。歌唱力はバツグン。

4枚目は、「PLUS MIX」。32チャンネルのミキサーを駆使した難波弘之のスーパーアレンジ。

5枚目は、「DISCO」。作山功二のパワフルなディスコアレンジ。

6枚目は、「SURROUND THEATER」。サラウンド効果をふんだんに盛り込んだ『イース2』のラジオドラマ。価格は1組7800円。

●ほつとかれた電話／「激ペナのPACマジックで質問があるのですが」「どういったことでしょうか?」「うまくできないみたいなんですけれど」「はい、少々お待ちください」資料を取りに行くために一度保留にする担当者。そこへ、電話が鳴る。「はい、インターメディアです」つい、条件反射で取ってしまう。悲しい習性である。「ファンダムのMOJIで質問が……（略）」その電話への説明を終わるころにははじめの電話の存在を完全に忘れていた。☆このあと、30分くらいして気づいた担当者はひたすら受話器に向かっておじぎをしていた。（F）

●ぼくらは双子さ／毎月楽しみに読んでいますが、値段を360円にしてください。それはぼくが双子だからです。390円になると半端な数になり、2人で買いに行くと「おまえ10円多く出せっ」とか、いいあいになってしまい、360円だとケンカしなくてすむからです。（京都・佐藤義徳）⇒これがもし考えに考えぬいたネタだとしたらおもしろいのになあ。ところで、今月はさらに高いが、ようするに2で割り切れればいいんだろ。（バ）

どいつもこいつも楽しきゃそれでいい！ いろんなビデオ

まだ発売前のものからとっくに発売しているものなど、期間はバラバラではあるが、MSXのゲームに関係あるものやそれ以外でも単純におもしろいビデオなどを集めてみた。

沙羅曼蛇 瞑想のパオラ

バクテリアン侵略の恐怖を地球人に訴えるパオラ。ゲームのビデオかと思いきや、ぜんぜん違うお話だ

コナミの『沙羅曼蛇』のバックストーリーのシナリオを少し変えた完璧なアニメ。バクテリアンに侵略された星から逃げてきたパオラ。地球もバクテリアンに狙われていたため、パオラの情報をヒントに戦おうとするが……。■発売中。VHS／ベータ45分。12,800円(コナミ☎03-264-5678)

ドラゴンクエスト ファンタジアビデオ

3人の勇者はロトの剣を手に竜王の城へ向かうのでした……。海外ロケもあったそうで、見ごたえがある

ドラクエの世界をプロの音楽演奏と映像で満喫しようというもの。セリフも字幕もないけど、ファンは必見だ。■12月21日発売予定。VHS／ベータ。43分。4,800円。ちなみにLDは1月1日に発売予定で4,800円(CBS・ソニーグループ☎03-266-5834)

スーパーゲーム・エクスプレスシリーズ〈PCエンジンのすべて〉

これでPC Engineのすべてがわかるかな。カタログのつもりで見て、買うゲームを決めるのもいいかも

PC Engineのゲームを集めた総合カタログビデオ。ハードの紹介や『スペースハリアー』『ファンタジーゾーン』のメインプログラマに突撃インタビューのコーナーなどもある。■発売中。VHS。45分。1980円(双葉社☎03-268-5111)

アキラ

大迫力で迫る大友克洋の世界。映画を見そこなった人にはぜひすすめたいビデオ。これはぜったい買いだ

ヤングマガジンに連載の『アキラ』のアニメ。ただし、これは公開された映画に追加製作費1億円をかけてグレードアップしたもの。大友克洋がみずから監督して映像を200カットリテイクし、完全ドルビーサラウンドで録音してある。映画でストーリーを知ってしまっていても、もう一度楽しめると思う。■発売中。VHS／ベータ。124分。9,800円(バンダイメディア事業部☎03-485-9611)

特報 スーパーゲーム・エクスプレスシリーズ〈MSXのすべて〉

『MSXのすべて』というビデオが出るぞ！ 内容は100本を超えるMSXのゲームのオールカタログ、MSX2＋対応ゲーム『レイドック2』の特集。通信を使ったニッポン放送の新番組『ときめきBANANA……』の取材など。■12月12日発売予定。VHS。90分。2,980円(双葉社☎03-268-5111)

新製品 すいすいお絵描きできるCGツール 画楽多（がらくた）

先月号ではさあ応募しなさいにタイトル画面が載っただけで失礼しやした。いよいよグラフィックソフトの『画楽多』を紹介しよう。操作の仕方はとてもかんたん。画面内のメニューからしたいことを選び、マウスで矢印を動かして描いていく。作画機能には直線、曲線、フリーライン、円、ぬりつぶしの円、四角、ぬりつぶしの四角、吹き付けなどの約11種類の技がある。編集機能は拡大、縮小、色変更、オリジナルパターンの作成など約7種類の技がある。文字も書けて、その数といえば、英字、数字、平仮名、カタカナ、漢字、ギリシャ文字、斜体、影文字など約11種類もある。メニューはとにかくこんなふうにたくさんそろっているのだ。このソフトの特長はとにかく使いやすいこと。選んで描くという単純な作業でいろんなことができてしまうので、初心者向き。■発売中。MSX2／2＋。ROM版。7,800円。※問い合わせ先＝和知電子機器株式会社☎03-255-7401

グラフィックデザイナーの渡辺さんがじきじきに描いたグラフィック。こんなにうまく描けるようになるには修行が必要

記事担当者が少しずつ機能を試すために描いた（？）絵。いたずら書きといえばそれまでだが、芸術的とも思えるのでは

しつもんでんわより

●技あり一本／「はい、MSX・FAN編集部です」『ウィザードリィの複合職業キャラを作る方法がうまくできないのですが……』「何月号の何ページに書いてありますか？」『11月号の103ページなんですけれど……』パラパラ（ページをめくる音）「あの、そのページはゼビウスの記事なんですが……」『え？ そんなはずはないですよ。雑誌を見ながら電話しているんですから、技あり一本というコーナーですよ』「……Mマガに電話しなさい。」☆うーんMマガにはMファンの電話番号が載っているのだろうか？ 不思議だ。(F)

アンケートハガキより

●父よ、うまいぞ／父と子でMSX、ほかのパソコンに狂っているのデス。おかげで親子の断絶はない！ この父子のかけはしを支えてくれるのが、Mファンであると確信スル。ありがとう、Mファン。と40歳にしては若く美しい少年のような父が申しております。といいつつ、父ことと私が愛息の代筆です。(千葉・佐久間祈 ほんとうは祈の父)⇒うまいぞ父！ 親子のあいだを支えるものはMSX雑誌だけ、さては家庭内はボロボロ、妻は家にいないな。(バ)

プレゼント係より

●ごめんなさい／5月号の『テスタメント』、8月号ＦＦＢプレゼントの『アシュギーネ〜爬人の邪都〜』は、もうしばらくお待ちください。手違いや事故のため、一部の方にご迷惑をおかけしています。申しわけありません。また、『Ｒ－ＴＹＰＥ』は発売されしだい発送する予定です。ほかは、10月号発表ぶんまでは発送を終えています。

掲示板

SHOW またまた楽しい冬のMSXイベント THE NEW MSX FAIR レポート

「THE NEW MSX FAIR」が11月20日に北海道・札幌のそうご電器ＹＥＳからはじまった。MSX2＋を使ったり新作ゲームが自由に遊べたりとあって、札幌では１日で1650人の大盛況。

では、実況報告。イベント会場に入るところで3.5インチディスクを売っている。あれ？と思ったら、MSX2＋にビデオカメラをつなげてあるブースがあって、自分の顔などをMSX2＋の自然画モードのグラフィックにしてディスクにセーブしてくれるのだ。無料だし、自分のディスクを持参しても可。

ゲームのほうは、『F-1スピリット3Dスペシャル』や『レイドック2〜ラストアタック〜』というMSX2＋専用のゲームをはじめ、『スーパー大戦略』や『マスターオブモンスター』などのまだ発売されていないゲームまでプレイできる。

もちろん、Ｍファンも参加している。ブースには12月発売予定の『ファンダムプログラムコレクション50本ＶＯＬ．4』を置いてある。ステージではファンコレに入っているゲームをその場でプレイしながらゲームの紹介をしたりしたのだ。

⬆ゲームでは『Ｆ－１スピリット３Ｄスペシャル』と『レイドック２〜ラストアタック〜』の人気がすごい。順番待ちの人でずっと混雑していた

⬆Ｍファンのステージに集まった人たちの集合写真。ほら載せたぞ

■今後の開催予定

日程	地区	会場
12／11	東京	新宿・スタジオアルタ
12／25	大阪	ＡＢＣ・エキスタ
12／27	神戸	星電社・seiden三宮本店南館

※開場時間は東京のみ11時〜18時、ほかは10時〜17時

BEST 10 ベスト10

今月はスペースのつごうでおもしろかった10と買いたい10はお休みです。さて、売り上げ10の結果は、いぜんとしてディスクステーションの人気が高い。また、ぎゅわん自己以下ほとんどを新作ゲームがしめている。前回2位だったイースIIは品不足のためか11位。

J&P渋谷店売りあげベスト10

順位	前回順位	ソフト名
1	1	ディスクステーション創刊号
2	—	ラスト・ハルマゲドン
3	2	ＦＭパック
4	—	ぎゅわんぶらあ自己中心派
5	—	グレイテストドライバー
6	—	マイトアンドマジック
7	5	シンセサウルス
8	4	めぞん一刻〜完結篇〜
9	6	ウイングマン・スペシャル
10	—	アウトラン

（11月15日調べ）

SHOW MSX2と文化祭

10月号で募集した「文化祭にMSX2無料貸し出し」で、熊本県の鏡中学と大阪府の堺聾学校の2校から報告が到着。鏡中は文化祭の実行委員会で、内容は激ペナ大会や自作プログラムの発表、ＦＭパックの体験コーナーなど。堺聾学校は電子倶楽部で、センサーキットを使った、通ると光る看板などが人気だったようだ。いずれも大盛況のようす。みなさんお疲れさま。

⬅鏡中の実行委員会　応募は前田くん

⬅堺聾学校電子倶楽部　応募は田口くん

プレゼント さあ応募しなさい

「なかなかプレゼントに当たらないんですが〜」という電話がかかってくる。キミタチ、勝負の世界は公平でなおかつシビアなものなのだ。あまえてはイケナイ。さあ応募しなさい。

●ナツメより
①『三つ目がとおる』のテレホンカード……5名様。12月下旬発売予定の同名ゲームのタイトルがくっきり。黒と赤と白だけの配色が目立ってしぶい。

●日本ファルコムより
②ファルコムグッズ……１名様。30ページで紹介したファルコム・スペシャルBOX'89の発表会でもらってきたトレーナー、シール、バッジの豪華3点セット。１組しかないけど誰かにあげる。ホントはあたしがもらったのに、ちくしょう。

●キングレコードより
『ファルコム・スペシャルＢＯＸ'89』……１名様。ＣＤミニアルバム6枚。

●アポロン音楽工業より
『ファンタジックワールドオブスーパーマリオブラザーズ3』……5名様。ＣＤミニ版。

しめ切りは１月５日必着。発表は、２月８日発売の３月号の欄外で。応募方法は掲示板参照。

①三つ目がとおるテレホンカード

②ファルコムグッズ

●プレゼントがほしい人は、官製はがきに下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番号と名前②住所（郵便番号と都道府県名も）・氏名・年令・電話番号③今月号のＦＦＢでおもしろかったコーナー④なにかおもしろいこと、以上を明記の上、〒105東京都港区新橋4-10-7　ＴＩＭ　ＭＳＸ・ＦＡＮ「ＦＦＢ・さあ応募しなさい」係まで。●また、「おはなしこんにちわっ」へのイラストやおもしろい話の報告、ドジな話、恋の悩み、人にいえない自己主張、ご意見、ご希望など掲載可能なありとあらゆるものも募集中！　イラスト掲載者は全員に、それ以外の掲載者は、おもしろかった人に特製テレカを進呈！

▶FFB 1月号 応募券◀

●けつきよくは／笑む不安の御触書。１、読者はＭファンを大事にし、やたらふみつけない。１、ほかの本を読まないこと。妻子も同じ。１、朝Ｍファンを拝み、昼Ｍファンを読み、晩にまた拝む。１、Ｍファン以外を本屋ですら読まないこと。お金さえはらえば読者ほど気楽なものはないことをよく心得て働くべし。で、『めぞん一刻』ちょうだい。（東京・小山貴士）⇒こんなにえらいことを書いた小山でも人の子、当然のよーだがあげないよ。（バ）

おはなしこんにちわ

つまらないハガキが多すぎる。どんなに一生懸命長く書いてもどこかにかならず出てくる"ゲロ"、"うんこ"、"おなら"。ドリフターズも近頃やらないネタだぞ。どーかひとつ頼みたいものだ。というところで私がバボだ。

●どうしてバボは編集長のことを"変集長"というのだ。ほんとうにその人が変なのか。(佐賀・鷲頭辛次)

●朝日中学生ウィークリーにファミコン雑誌編集長などと大ボケをくらっていた北根さんを"変集長"なんて書いていいのか。そんなこと書くと編集部には女が3人しかいなくて気取ってフレックスタイムになると4時ごとに人が集まってくるなんて書いてしまうぞ。(奈良・小糸秀明)

よくわからないぞ、小糸。しかし編集部には女などいないハズだ。ところで変集長は変だ。あの変さを見せてあげられないのがはがゆいぞ。ツメのアカを郵送して飲ませてやりたいくらいだ。が、なかなかいい人で私はとっても大好きだ。といっておくのもこの先のために必要だ。ハハハ。ほんとうにいい人だ。

●私の実家は5月3日の大雨で床上浸水しました。あわれに思ったらプレゼントくださいとまではいいませんが、本の片隅にでも載っけてやってください。(長崎・通行人A)

それはあわれだ。「私もメンバーです」と春やす子もいっているチラシ配布の仕事をさずけよう。

●今もっとも品のある雑誌Mファンになぜ天皇のご病状を載せないのだ。読者は怒っているはずだ。罪ほろぼしにウイスペをくれ。(東京・原田拓郎)

この本が店頭にならぶころまでこのネタは生きているのだろうか。

●ウチの妹の運動会でダンスの曲は光ゲンジを使っていた。たぶん、ほかの学校もそうだ。(東京・たこりん)

久々の光ゲンジネタだな。しかし変わったものだ。私のころは坂本九の「ジェンカ」をむりやり踊らされたが、ときには江戸家猫八一家の「チキンソング」というのもあった。苦い思い出だ。

●オレには朝っぱらから『秋桜』を歌う姉と、ゆっくり聴くと怖いドイツ語のテープを聴く母親がいる。(神奈川・山田理一郎)

秋桜といえば作ったのはさだまさし。山田の苦しさは朝から見てしまった中腰のちあきなおみや、紳士服のコナカのCMで華麗なサイドステップを見せる松平健に等しいぞ。かわいそうに。

●ぼくはサザエさんでタマの声をやっている「?」さんです。(愛知・長谷川明男)

今回はこの内容が多かったぞ。古くは「チャーリーズエンジェル」のチャリーだが、最近「?」さんといえば「スケバン刑事」の暗闇指令がそうだったようにタマの「?」さんは長門裕之にちがいない。

⇧千葉・菅原由行(今回は2枚も採用してしまった。イラスト評は右下すみに続く)⇨身のまわりのどんな平凡な素材もかたっぱしから「菅原流」に料理してしまう、その着想と描写力と根気にはおそれいるが(続く)、

暮らしの適当手帖

今月のテーマ いやなやつPART1

いやなやつにも友だちはいるが、いやなやつには違いない。こんなやつは嫌いだ。

●常滑川弘・28歳(仮名)

テレビ局勤務。成増からかよっているが、東武東上線のなかでもウエストバッグはわすれない。おしりのポケットにはタイトルが表向きになるように折ってある台本。水曜日の23時ごろ、スタジオのすみに置いてあるのを拾ってきた「夜ヒット」の台本だ。よく見ると3週間まえのものだったりするが、いつも肌身離さず持っている。ほんとうの担当は「テレビ美術館」だ。ジャンパーのなかには番組ロゴ入りトレーナー。なにかひとつ局のグッズを身につけていないと気が気でないので、フジサンケイマークの紙袋は手放せない。待ち合わせをするとかならず遅れる。「ごめん! ゆうべヤマモリちゃんと朝までよ」と大きな声でいいたいのだ。スタジオで知っている人間を見つけると「どォ、最近、中村選手ゥー」と肩もみをするのが彼のクセだ。ログセは飲み屋の女の子に「今度スタジオに遊びに来てよー」というものだが、ほんとうに行くと、とても冷たい。そんな彼の仕事はAD。おもな仕事は弁当の発注と配布だ。

●木村俊成・26歳(ほんとうに仮名)

エディター。飲み屋ではひと口飲むごとに「胃が痛え」を連発。彼の自慢は体調がいつも悪いことだ。そんなに痛いのなら飲まなきゃいいのに、「ここんとこずっと調子悪くてさ」のひとことがいいたいがために飲む。徹夜が好き。とっとと帰って睡眠をとり、翌日早く来るなんてことができない。引き出しには毛布が入っている。自ら体調を悪くしているのに、人一倍「オレはたいへん」という顔をするので、声がかけにくい。後輩に「おまえらこんなヤクザな仕事、いつまでもするなよ。これからなんだから」というのが好きで、その後「あの雑誌はほんとうに売れていない」とおもにマガジンハウスの雑誌を批判するのが流れだが、主張が多いわりに仕事は少ない。それは仕事の量と会社にいる時間があわないのに似ている。けっこういい金をもらっているのに足が臭いとか髪が汚いとか長いとかいうのにも似ている。ワープロが好きで、小さなメモもワープロで打つ。どこどこの編集長に引き抜かれそうだという自慢話が多く、フリーライターに「仕事をあげるよ」とやたらにいうが、くれたことはない。

●結城マリ・19歳(お店での名前)

フリーアルバイターというがプータロー。髪は長く服は黒。中森明菜を溺愛し、ネコ以外信用しない。全体に「私ってネコ」という雰囲気が漂う。愛読書「SAY」で「小粋な誘惑の断り方」を研究し、男に送らせても「私にもプライバシーがあるのよ」「それとこれとは別よ」などよくわからない断り方をする。フライドチキンやラーメンが好きなくせにスタイルもよく肌もスベスベ。ログセは「男ってそういうものよ」「六本木も変わったの。あのころはウォッカ片手に裸足で歩いたものよ。今はガキばっか。私もむかしはいろいろあったけど、いつまでもバカやってらんないしねえ」など。そのクセ19歳である。

⇩埼玉・しげちゃん⇨編集部がひそかに自画自賛していたジャージャージャージャーラランを使ってくれたので採用。チャッチャッラリラもかわいいが、「じばく」「カブッ」「ホク〜」「ドク〜」のオノマトペもあいらしい

⇦千葉・菅原由行(2枚目)⇨そこへいたるまでに彼がこの4コマ目のようなリアクションを周囲から数かぎりなく受けているだろうと想像すると正視にたえないものがある

★イラスト・評=野見山つつじ

●そんなおまえが好きだ/近所のガキに500円渡してMファン買ってこいといったら「ジャムパン」買ってきやがった。それならまだしも「おつりは?」と聞いたら「つりはいらねーぜ」とわけのわからないことをいって、ムーンウォークしながら去っていった。長すぎた、失敗だ!(愛知県・長谷川昭男)⇨自ら長すぎたギャグの失敗を認めた長谷川が好きだ。ところでそのガキは芸達者ではないか。エマニエル坊やかデブの間下このみか。(バ)

本格料理マンガふう広告マンガ

佐藤 元
＋テクノポリス編集部

日之出パソコン雑誌の
テク吉陽一は
特集 冬休みのおすすめゲーム
完成まで あと一歩という
ところまできていた

ちがう
これじゃ
ない!!

こんな1月号じゃ
テク将軍グループに
勝てないぞ!
何か! 何かが
ちがうんだ!

そっか――っ
かくし味に
特別付録
美少女ゲーム
6か月カレンダー
を入れればいいんだ

やったわね
よーちゃん
しかも
矢野健太郎先生
の新連載マンガ
まで入ってる!!

お母さんには
さっぱり
わからないわ

その特集のゲーム
わしにもやらせて
くれんか

テク皇の
じっちゃん
!

ムムッ…
これは
これは…

どうだい
この特集の
ゲームは!?

おもしろい
ぞ―――!

ついに幻の
テクノポリス1月号
を完成した陽一君
さあ 次は
テク仙人
トーナメントだ!

これからも
精進
せいよ

やったあ!!

1+1=3じゃ……ない。

たとえ全能の神様がといたって…このいたってかんたんな算数…

★コミックス・TVでおなじみの人気キャラ！
★アバガブがジュークボックスに大変身！
鏡の中のアクトレスを始めとする全6曲の挿入ヒット・サウンドを好きな時に自由に選べちゃう！
★笑いと感動のドラマチックなストーリー展開！

■12月10日新発売■
●MSX2(3.5″ディスク版)……………¥7,800
〈MSX2+対応〉

MSX 2+ MSX 2 S-RAM対応

MSX MUSIC対応FM音源(内蔵PSGにも対応)
■バーコードナンバー■：4988608 843440

●オレンジ★ロード・ステッカー&カセットレーベル(4種)付

アドベンチャーゲーム

きまぐれオレンジ★ロード
～夏のミラージュ～

©まつもと泉/集英社・日本テレビ・東宝

MSX2+ユーザー必見!!

映画きまぐれオレンジ★ロード「あの日にかえりたい」で使用したイラストをなんとそのまま自然画でコンピュータグラフィックに再現しました。
オレンジ★ロードファンならこれは絶対見逃せない！

シミュレーションゲーム

SUPER大戦略

©1988 SYSTEMSOFT CORP.

シミュレーションゲームはこの感覚がたまらない!!
ジリジリと敵を倒し、ジワジワと支配していく。
戦略方法は君の腕次第で感動のクライマックスへ。

1. プレイヤーはコンピュータと人間あわせて最高4人。
2. 1プレイヤーのユニット数は48個、ユニットの種類は最大20種類。
3. 世界各国の主要兵器121種類。
4. S-RAM搭載により戦闘の記録が簡単にセーブできます。

■新発売■

2メガロム・S-RAM付¥8,800
■バーコードナンバー■：4988608 851803

シミュレーションゲーム MSX2

大戦略

©1988 SYSTEMSOFT CORP.

■好評発売中■ MSX2
MSX2 ディスク版
(3.5″1DD/マップエディタ付)¥7,800
■バーコードナンバー■：4988608 711428

Photo by Katsuhiko Tokunaga

アドベンチャーゲーム

うる星やつら

〜恋のサバイバル・バースディ〜

©R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

話す
見る
使う
戦う
くどく
食べる

「諸星さま。きょうは私のためにようこそ。15歳の私をおぼえていてほしいと願って、今年は趣向をこらしてみました。心ゆくまで楽しみください」
「きみの言わんとしていることは、よっくわかった」
「おわかりいただけましたか」「結婚しよう、了子ちゃん」
「なにがどーゆーふーによっくわかると、そーゆー結論になるっちゃ！」

MSX2　S-RAM 対応

■好評発売中■

MSX2 ROM版(4メガロム)漢字表示 ……………… ¥7,800
MSX2 DISK版(3.5″2DD) ……………… ¥6,800

■バーコードナンバー■ROM版：4988608 724800、DISK版：4988608 724428

★元気にスタッフ募集中★
●ゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラが使える人) ●音楽スタッフ
※担当、和田までTELにてご連絡下さい。

最新ソフト情報が聞けるインフォメーションダイヤル 0593-53-3611

〈通信販売〉 送料サービス
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

STAC Software Technology & Communication

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.
マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

最強最後のRPG遂に登場!!

壮大なストーリー構成

はるか昔…。
魔族と人類が共存していた伝説の時代、魔族は人類に破れた。その後、人類は地上の王となり長き年月をその手中に収めた。そして、はるか未来…人類は滅亡した。長き時を地の奥底で耐え忍んでいた魔族は再び地表に蘇ったのである。
時、同じくして人類の滅亡を待ち望んでいたもう一種の生命体があった。宇宙からの侵略者である。その星の王として君臨せんがため、今、本当の最終戦争(ラストハルマゲドン)が始まった。しかし、それは魔族にとってこれから歩まねばならぬ恐るべき時代へのほんの一歩にしかすぎないことをまだ誰も知らない…。

圧巻のオープニング

魔物たちがエイリアンとの戦いを決意するまでのプロローグ部分か、アニメーション効果を駆使したオール・カラーで描かれています。

超美麗なイベント・シーン

壮大なストーリーを彩る数々のイベント・グラフィック。
どんでん返しに次ぐどんでん返しで繰り広げられるイベントは、４人のデザイナーによる場面ごとの書き分けで、リアルな仕上りを見せています。

広大なマップ

通常の移動画面は2D表示。エリア数にして5万エリアをかるく越えます。でも、全体マップを見れば、自分がどこにいるのか、一目でわかりますからご安心を。さらに建物の中は、3D表示。20×20のエリアが数十階分用意されています。もちろん、建物によって3Dグラフィックは、すべて異なります。3D内部では、自分の歩いた経路を記憶する機能も付いていますから、マッピングはしなくても大丈夫。

斬新なキャラクター

魔族は、レベル・アップすると、その能力や特性が変化します。それに伴い、グラフィックも変化します。さらに他の魔族の細胞を取り入れることによって、新種のキャラクターを作成することも可能です。
そのパターンは150種類以上//
このキャラクターは、備えつけのモンスター・ディスクに登録されますから、あなただけのオリジナル・モンスター図鑑ができます。敵キャラとなるエイリアンも多数出現しますので、最後まで飽きることがありません。

LAST ARMAGEDDON
ラスト・ハルマゲドン
MSX2 3.5" 2DD 5枚組
7,800円 大好評発売中！
PC8801SR以降
5"2D 7枚組 7,800円
PC9801シリーズ
5"2DD 4枚組/3.5"2DD 4枚組
5"2HD 3枚組 7,800円
X1シリーズ 5"2D 7枚組
7,800円 好評発売中!!
X68000 5"2HD 7枚組
9,800円 近日発売！
待望の"LAST ARMAGEDDON" CDが価格3,000円にてポリスターレコードより好評発売中です。
その豪華な内容は…
●豪華マニュアル
●大版マップ
●チェック・シール（マップの重要処点に貼ってチェック）
●ユーザー登録葉書
ブレイングレイのパソコン情報は東京 03-230-0664
株式会社ブレイン グレイ
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段NIビル Tel.03-264-3039

SOFT HOUSE ACG & STG RPG & AVG
BIT²

カエルになっちゃイヤ!!
美味しいゲームが新登場!!

- 2人同時プレイでおもしろさ10倍
- 超楽しいキャラクター達
- おかしの面、おもちゃの面などなど不思議ワールド続出
- シンセサウルスも特別出演

QUINPL
クインプル

MSX2　VRAM128K
- 3.5″2DD（ディスク版）
  MSX2+では自然画に対応
- 1メガROM（ROMカセット版近日発売）

定価¥5,800

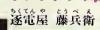
シンセサウルス
〈バージョンUP（V.1.1）のお知らせ〉
- 楽譜がカセットテープにもセーブできる
- 楽譜表示で左右のスクロールが半画面ずつになって見やすくなる
- 楽譜記号の改良

〈ノーバージョン版をお持ちの方へ〉
バージョンUP御希望の方はビッツー販売㈱まで御連絡ください。

▶絶賛発売中!!

FM音源用サウンドツール
MSX　MSX-MUSIC対応
ROMカセット RAM32K以上
定価¥6,800

ファミクル・パロディック
▶絶賛発売中!!

ニューシューティングのスタンダード
MSX2　RAM64K/VRAM128K
2メガROM 定価¥6,800

秘録 首斬り館
逐電屋 藤兵衛

▶近日発売!!

本格派アドベンチャーゲーム
MSX2　3.5″2DD
PC-88SR・PC-98版開発中

制作／発売元　株式会社BIT²（ビッツー）
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(479)4558　FAX.03(479)4117

販売元　BIT²（ビッツー）販売株式会社
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斉田ビル3F
☎03(862)6886　FAX.03(862)2263

通信販売のお知らせ
通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で「BIT²販売㈱」まで、お送りください。（送料は無料です。）

㈱BIT²スタッフ募集
- サウンドエフェクト（ミュージック含む）
- キャラクターデザイン ●プログラマー

詳しくはTEL.03-479-4558 辻谷まで

Falcom

「イースII」

ANCIENT Ys VANISHED THE FINAL CHAPTER

"The Impression"
We made "Ys II" because
We were interested in exploring this theme further
This Software for Game 198
Works made in Tokyo

2人の女神とは誰のことなのか?
6冊の書物に書かれた物語の本当の意味とは?

優しさから、感動へ。

■アイテム数が増え、さらに6種類の魔法が加わり、敵との戦闘バリエーションが豊富になりました。
基本操作は前作と同じですが「入口に入りやすい」「複雑な地形も歩きやすい」など、操作性はさらに向上しています。高速モードでプレイしても、わずらわしさは感じません。

■前作の4倍のデータ量を有し、3部構成からなる壮大なストーリー、曲線的、立体的でリアルなグラフィックとより広大なマップ、前作以上の重ね合わせ処理、スクロールの高速化により、ゲームの奥行きをさらに深めました。

■レコード、CDにもなった前作をしのぐオリジナルBGMが24曲、さらに、各シーンにマッチした数多くの効果音がゲームの臨場感をさらにアップさせます。デカキャラとの闘いも、より迫力が増します。

イースIIは、イースの続きです。

イースがなくてもイースIIはプレイできますが、イースをプレイしておくとイースIIがより楽しめます。

好評発売中!!

新発売

イースII MSX2版発売!

3.5-2DD
3枚組

DISK 専用版
■ジョイスティック対応
■1ドライブ使用可能
■パナアミューズメントカートリッジ対応(S-RAM)

¥7,800

Falcom

通信販売(送料無料)
●現金書留の場合
●代金引換の場合
FAX 0425(28)2714

挑戦!! MSX2の限界!!
●驚異の水平スムーズスクロール!!

ビジュアルで迫る!!
●華麗なグラフィックで見せる!!ストーリーの展開!!

ストーリーで迫る!!
●覚醒するか?!サイコパワー!!

GAME STORY

見事な自然に囲まれた、ここ、サイキック研究所には、秘密裡に革命的なESP研究と取り組む博士と、そのスタッフである双子の姉妹がいた。ところが、ある日、実験のために飼育していたモンスターが妹を奪い、脱走してしまった。その上、このモンスターには、ESPを自在に操る恐るべき能力が備わっていたのである。今、驚異の扉が開かれた…。

特徴

▶MSX2では不可能とされてきた究極の完全水平スムーズスクロールを開発!! クリーン&クリアな画面展開が楽しめます!!

▶大切な妹がモンスターに連れ去られた!博士から授かったESP増幅装置で、姉は愛する妹を救い出せるのだろうか?

▶ESPは全部で9種類。それぞれの世界に君臨するモンスターを倒してESPを身につけるのだ!!

▶美しくリアルなグラフィック!そしてスリリングな画面展開を彩る素晴しいサウンドは、PSGではもちろんFMPACなら一段と熱い音になります。

※画面は発売前のバージョンです。

Character Action Game

PSYCHO WORLD

12月中旬発売!!

ヘルツ・デビューキャンペーン実施中!!

厳正なる抽選の上、サイコワールドをお買上げの方20名様に、パナ・アミューズメント・カートリッジ(FM・PAC)をプレゼント致します。当社のオリジナルサウンドを存分にお楽しみ下さい。

MSX2 3.5"2DD ¥6,800

(RAM64K VRAM128K)
※MSXは(株)アスキーの商標です。

●プログラマー募集中!!

当社では今後の新作を続々と企画中です!
プログラムできる方、担当:吉田宛御連絡下さい!

●通信販売

通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名・住所・氏名・電話番号をご記入の上、表記住所までお送り下さい。(送料サービス)

株式会社ヘルツ
〒160 東京都新宿区北新宿2丁目26番14-402
TEL (代表)・03(371)3012
FAX 03(369)4071

ビル、公園、地下道、船と大都会に展開する広大なマップ。8方向スクロールで縦横無尽に駆けめぐる主人公ライラ。
行く手を阻む想像を超えたクリーチャー群。血みどろに色彩られた謎。
マップは、キャラクター、広さ共に前作の5倍以上。ストーリーもさらに深さを増し、戦闘もはるかにダイナミックになったシリーズ最新最強のアクション・アドベンチャー「死霊戦線2」は、巨大化(スケールアップ)を遂げここに再臨する。

MSX2 3.5"2DDディスケット 2枚組 RAM64K以上 VRAM128K以上 ●予価7,800円 12月下旬発売予定

● 企画・制作…株式会社ファン プロジェクト ●発売 **ビクター音楽産業株式会社** PC-88版同時制作快調!!

通販 商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上現金書留にてビクター音楽産業㈱までお申込み下さい。

MSX2はアスキーの商標です。

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1日世パレス5F
TEL.03-423-7901(お問い合せは平日、12時から19時まで)

資料請求券 MSX FAN

GA夢 ガム
白熱
もえるぜっ!
中華 CHU KA
幽玄な水墨画をバックに飛びかう極彩色のキャラ達。ゲームセンターで人気沸騰のあの「中華大仙」が今、MSX2に強烈デビュー!仙人の弟子、マイケル・チェンはギョーザ、マージャン牌らを相手に今日も今日とて修業の身。火竜、分身などのパワーup法術をマスターし打倒、巨大BOSSキャラだ!!さあっ燦然と輝く「中華大仙」の星をうばいとれ!!
コミカル横スクロールシューティング
鮮烈
あざやかグラフィック!
ゲーム制作スタッフ募集中!
(企画・グラフィック・プログラマー)
詳しくは ☞ 03-360-3623 栗山まで
当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。
MSX2専用, 要VRAM128KB, 3.5"2DD, ¥6,800
©TAITO CORP.
※MSXはアスキーの商標です。

かんげきっ！
歓喜
絶賛発売中！
大仙
TAI
SEN
シューティングだっ！
迎撃
ブロック
ブレイカー
オランダ生まれの縦スクロールブロック崩し。2人同時プレイも出来る！全国絶賛発売中!!
BREAKER
MSX2専用，要VRAM128KB,3.5"2DD，¥6,800
制作/発売元 ㈱ホット・ビィ
〒169 東京都新宿区北新宿2-1-16
03-361-4063
総 販 売 元 アイ・シーソフト販売㈱
〒169 東京都新宿区北新宿2-1-16
03-361-4595
資料請求券
MSXファン
1月号

探偵さん、ようこそ殺意の館へ。

大富豪の貿易商・影谷恍太郎が、邸宅の中庭で毒殺された。
遺産のゆくえをめぐって揺れる影谷家の人々。
遺言状の代わりに残された西洋骨牌〈かるた〉の謎を追って、
私立探偵・藤堂龍之介がひとり琥珀館に乗り込み
捜査を開始するが、その彼をあざ笑うかのように、
ふたたび新たな殺人が起こる。
リバーヒルソフトが贈るアドベンチャーミステリー
〈1920シリーズ〉第二弾、MSX版ついに登場！

1920 SERIES

藤堂龍之介 探偵日記

琥珀色の遺言（こはくいろのゆいごん）

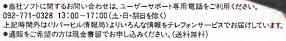
西洋骨牌連続殺人事件（せいようかるたれんぞくさつじんじけん）

12/9店頭発売

MSX2 MSX2+

- 3.5"-2DD（3枚組）
- MSX2+対応オープニングディスク付
- FM音源対応（全14曲）

定価9,800円

ロマンに満ちた大正の光と色を映す、〈1920シリーズ特製絵はがきセット〉。

株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL 092-771-3217

今月はどことなくまじめな気持ちで、ファンダム初体験の方をお迎えします。P47でかんたんな話をしたあとは、P48〈大ライフゲーム〉でいかにもコンピュータらしい知的な世界を楽しんでいただきます。その後、P50で珍しい重心ゲーム〈トライアングルオプション〉と戦うレース〈2001：バトルラリー〉、P51で星を爆破する〈アステロイド〉と夜の3Dドライブ〈Night Run〉、P52で強制スクロールゲール〈サラでうす〉と1画面タイプ5本を軽く流し、N画面から10画面へとまいります。同じページのキョロキョロパズル〈宝探し〉、P53では潜水ゲーム〈地中海〉と痛快日本神話ゲーム〈いなばーん〉、とどめのP54で数のポンジャン〈数雀〉を楽しむと今月もそろそろおしまいです。

ようこそファンダムへ

はじめてファンダムを読む人のために

■ファンダムとは

ファンダムという名前は、そもそも「ファンの王国」というような意味で、Mファンではプログラムファンのための連載ページのタイトルになっている。ファンは小学生からおじいさんまでの幅広い層に渡っていて、ファンダムはそのファンのために毎月10本前後のプログラムを掲載する場であり、またファン自身が作ったオリジナルプログラムの発表の場でもある。

■どの機種で動くか

ファンダムは、ほかの記事と違って、これだけで楽しむことができるのが特長だ。プログラムを打ちこめば、毎月10本前後のゲームが楽しめるわけだし、打ちこんでいるうちにBASICがわかるようになるというのも、捨てがたい魅力のひとつだ。

ファンダムの掲載プログラムには、かならず対応機種と画面数が書いてある。

A1やF1以降のMSX2とMSX2+のユーザーにとっては対応機種のところはあまり関係ない。この機種ならすべてのプログラムが動くからだ。しかし、VRAM64KタイプのMSX2ではVRAM128Kのプログラムが動かないし、MSX1ではMSXマークがついているプログラムでないと動かない。

図●3つのMSX

➲3つのMSXは右図のような勢力範囲を持っている。だから、MSX2+ならすべてのプログラムが動き、MSX2ならMSX1で動くプログラムがすべて動くのだ

また、MSX1の場合は、書かれているRAM容量かそれより大きなRAMがないと動かないので、打ちこむまえに確認しておかなくてはいけない。

■まずは1画面タイプから

また、画面数は、横40字詰にしたときのリストを画面(24行)で割ったもので、プログラム全体の長さの目安に使っている。

まずは、56ページの「はじめてのファンダム」を読んで、1画面のものから挑戦してみよう。

下の写真がプログラムリスト打ちこみ中の画面だ。あと十数行打ちこめば、『アステロイド』が遊べるようになるはずだ。

リスト打ちこみ中

①56ページのとおりにして始めると画面の最上段にOkマークが出る。②行番号。誌面ではここだけ赤い。③ちょうど40桁目で終わる行を打ちこんでリターンキーを押すとなにもない行ができる。ここは文字を打ちこんではいけない。④カーソル。文字はここから出る。

●まんなかの矢印を動かして石をセットしていく

●華麗な変化で有名なF型ペントミノを作ろう

●完成したところでリターンキー。世代交代開始

●約50回の世代交代でこんなになる

●大画面表示で見るとグローバルな楽しみ

※注・MSXでは大画面表示はできません

青い生命体の世代交代を眺める知的観察ソフト

大ライフゲーム

MSX MSX2/2+／RAM32K／5画面　BY 編集部NOP

このゲームは、6月号で『Life Game（ライフゲーム）』というプログラムを掲載したときにも紹介した。このときは、全体世界が比較的小さくて、右ページで紹介しているような「グライダー銃」（これがいちばんおもしろい）のパターンが再現できなかった。そこで、百字軍のボス（先月から十字軍のボスでもある）として悪名の高い編集部NOPが58×58のフィールドを持つ『大ライフゲーム』を作った。すでにライフゲームを知っている人は、この文章の終わりのほうにある操作上の注意をちょっとだけ読んで、右ページのグライダー銃を打ちこんだりして、さっさと楽しんでほしい。

■ライフゲーム初体験者へ

ライフゲームとは、じつは、ふつうの意味でのゲームではない。しぶい、あまりにもしぶい、数学的でコンピュータ的で知的な観察ゲームなのだ。

リストは74ページ

ライフとはもちろん生命のことだが、このライフゲームでは青い1個の石が1つの生命体とみなされる。この生命体は、下のカコミで紹介する3つの法則に従って世代交代をくりかえし、全体の配置パターン（このプログラムでは「マップ」と呼ぶ）を変化させていくのだ。

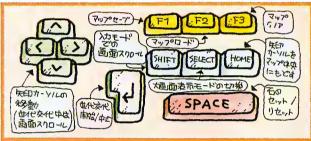
基本的にはある石やマスのまわりに何個の石があるかによって決まる。まわりとは、左下の図の8つの「?」のように上下左右と斜めを加えた場所を指している。プログラムの画面ではマスは表示されないが、本文や図ではマスがあるとして説明する。

ライフゲームの3大法則とサンプル

石のあるところ

	?	?	?	
	?	●	?	
	?	?	?	

石のないところ

	?	?	?	
	?		?	
	?	?	?	

生存の法則

その石のまわりの石が2個または3個ならば、その石は次の世代まで生き残る

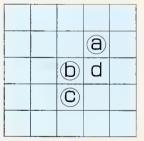
死滅の法則

その石のまわりの石が1個以下または4個以上ならば、その石は次の世代では死滅する

誕生の法則

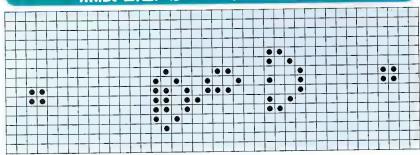
まわりに3個の石がある空間があれば、次の世代でそこに新しい石が誕生する

ある悲しいパターンの例

第1世代

【左図】適当に石を3つ置いてみる。aとcはまわりに1個しか石がないので次では死滅、次の世代では、bが生き残り、dのマスに新しい石が誕生する。【左下図】こりゃだめだ。eもfも、おたがい1個ずつしかまわりにないので、次の世代では死滅する。そのうえ、新しい石が誕生するマスもない。【下図】第3世代は無の世界。このあと永遠に死の沈黙が続く……。

第2世代

第3世代

無限増殖パターン「グライダー銃」

⊖グライダー銃のパターン図。このとおりに打ちこんで世代交代させると⊕グライダーを連発するのだ

3つの法則は、
①生存の法則＝ある石が次の世代でも生存しているための条件。その石のまわりに、ほかの石が2個か3個あれば、その石は次の世代になっても生き残る。それ以上でも以下でもいけない。
②死滅の法則＝ある石が次の世代で消滅してしまう条件。これには2つのケースがある。

【②a・孤独の死】その石のまわりに、ほかの石がまったくないか、1個しかないとき、その石は次の世代までにさびしくて死んでしまう。

【②b・過密の死】その石のまわりにほかの石が4個以上あるとき、その石は過密のために次の世代までに死んでしまう。

③誕生の法則＝あるマスに新しい石が生まれる条件。まわりに3個の石があるマスは、次の世代で新しい石が誕生する。

以上がライフゲームの3大法則だ。重要なのは、この3つの法則を同時にすべてのマスに適用して、そのうえで、いっきに次の世代の石の配置(マップ)を決めてしまうという点だ。

この法則さえきちんとわかれば、MSXがなくても方眼紙を使って、手書きのライフゲームが楽しめる。方眼紙1枚を1世代とすると、ちょっとしたパターンでもたいへんな量になるだろうが、じっさいにそうやって遊んでいる人もいることはいるのだ。

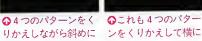
■大ライフゲーム操作上の注意

さて、ちょっとキー操作が複雑になるので、左ページのキー操作イラストの補足説明をしておこう。

大ライフゲームの世界は58×58の広さがあるが、基本画面では32×24ぶんしか表示されない。はじめの状態では、全体世界のちょうど中央の部分を切り取って表示しているが、石をセットするときに表示部分を変えたいときは、SHIFTキーを押しながらカーソルキーを押すと、その方向に3マスぶんずつ表示範囲を変えることができる。また、世代交代中なら、カーソルキーだけでマップはスクロールする。

全体世界を1画面に表示する大画面表示に切り換えるときは、いったん矢印カーソルを表示させておいてSELECTキー。大画面表示ではいつでもSELECTキーで基本画面にもどれる。ほかの機能もすべて基本画面でカーソルが現れているときにのみ有効だ。

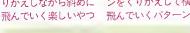
グライダー銃やイーターなど、いろんなおもしろいパターンをディスクにセーブしたりしながら、はてしなく楽しんでほしい。

F型ペントミノ

⊕たった5個の石なのに大きく広く増殖していく有名なパターン

グライダー

⊕4つのパターンをくりかえしながら斜めに飛んでいく楽しいやつ

宇宙船

⊕これも4つのパターンをくりかえして横に飛んでいくパターン

イーター

⊕グライダーなどのパターンを食って自分はもとにもどる変なやつ

ビーコン

⊕左と右のパターンをくりかえす。ちょうどなかにある2つの石が点滅しているようなのでこの名前がある。くりかえしパターンは数多い

インベーダーワルツ

⊕左のかんたんなパターンから数世代変化させると右のような形になり、それからはこの形を中心に3つのパターンをくりかえす

テイクファイブ

⊕この形から変化しはじめて5つのパターンを順にくりかえす

グライダー銃VS.イーター

⊕グライダー銃から発射されたグライダーがイーターに食われる瞬間。グライダーをぱくっと食ってもとの姿にもどるイーターが怖い

オプションを従え重心で敵を倒す珍しいゲーム

トライアングルオプション

MSX MSX2/2+／RAM8K／1画面　BY MEGA

リストは58ページ

このゲームの自機は、白の玉だ。自機を動かすときは慣性がきいていて、なかなか思いどおりに動かないが、この自機のあとを「みずいろ」「あを」という名前のオプションがついてくる。ちょうど自分ではなにも決められないやつが、決断力のある友だちのあとをゾロゾロついてくるように。

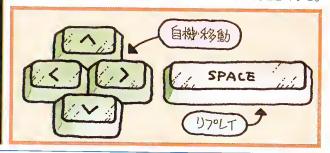
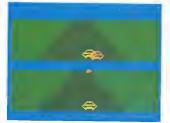
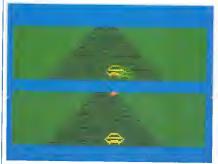
唯一の武器は「わっ」という輪。この武器は、自機と2つのオプションを頂点とする三角形の重心にある。だから、自機とオプションとの位置関係で微妙に位置が変わってくるわけだ。

この二重に思いどおりにならない武器を、画面外から体当たり攻撃をしかけてくる敵「みどり」にぶつけて得点していくのがこのゲームの魂胆らしい。

自機の動きに慣性があるためにときどき画面からはみだしてしまうがそれは死を意味する。

フワフワッという感じで「みどり」をおびきだして

こっちへこい、こっちへこいと念じつつ、フワワワフワッとよけておいて

はくっ「わっ」を「みどり」にぶつけて得点 またおかわりがくるよ

上下2分割画面がすごい戦うレーシングゲーム

2001:バトルラリー

MSX MSX2/2+／RAM8K／1画面　BY Nu～

リストは60ページ

黄色い車が迫って、プレイヤー1がやられるケース

ここまでくるとさすがによけきれない

あたると色が七変化してきれい

たいていのゲームは説明を読まなくても遊び方はわかるが、このゲームだけは最初なにがなんだかわからなかった。

上下2分割画面でレースをやるのかと思ったら、そうではない。まあ、そんなゲームが1画面でできたら、デュカキスが日本の総理大臣になってしまう。

ゲームタイトルからして、たぶんぶつけあうゲームだろうと思ったら、確かにそうだったのだけれど、それでももうひとつ、遊び方がわからない。

よくよく説明を読んでみると、上の画面と下の画面で起きていることは、関係あるようで(①)、関係ない(②)のだった。

①上の赤い車と下の赤い車の左右の位置が関係ある。黄色い車も同じ

②上の画面と下の画面のできごとは関係ない

スコアの木が右端に着くと勝利

ああ、ますますわからなくなったかもしれない。

2人プレイ専用ゲームなのでジョイスティックを用意してとりあえずRUNさせてみよう。

このゲームは、けっきょく、上と下とで自分の車の左右の位置だけが連動していて、プレイヤー1は上の画面で前から迫ってくる黄色い車をよけつつ、下の画面で黄色い車に体当たりするように操作する。プレイヤー2はその逆だ。上下の画面に気を配り、たまにアクセルをふかしてフェイントしつつぶつかりあうゲームなのだった。得点することにそれぞれの画面の上に木が表示され、先に画面の端まで木をならべたほうの勝ち。

アステロイドベルトを抜けて敵星撃破を目指す

アステロイド

MSX MSX2/2+／RAM8K／1画面　BY つつつ〜

リストは61ページ

⇧母なる星を出発する白い点

⇧アステロイドベルトをぬって

⇧敵の星に到着。爆弾セット

⇧ズズズズドバーン。すぐに安全圏まで逃げておくこと

アステロイドとは、小惑星のことで、太陽系のどこか適当なあたりに小惑星がたくさん漂っている小惑星帯(アステロイドベルト)がある。このゲームは、その適当なあたりでの話だ。

左上の星がプレイヤーの母星。プレイヤー(白い点)はここを出発して、アステロイドベルトに散らばるアステロイド(黄色の点)にぶつからないように右下の星へ向かう。右下の星に無事たどりついたら、おもむろにカーソルキーの上を押して、爆弾をセット。爆風に巻きこまれないようにすばやく離れて、あとは母星までもどれば1面クリアだ。敵の星は全部破壊しなくても半分以上壊れていればいい(敵の星の中心が爆風に入ればOK)。

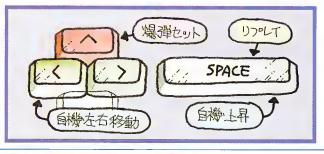
自機はアステロイドにあたったり、敵の星にぶつかったり、自分がセットした爆弾の爆風に巻きこまれたり、外壁にぶつかったりするとゲームオーバー。また、爆弾は1面につき1個しかないので、間違って使ったり、爆破に失敗したりしたら、その時点で未来はない。

面クリアするごとに、なぜかアステロイドは大きくなり、徐々に中惑星になっていく。

芸の細かい車に感心、夜の3Dドライブゲーム

Night Run（ナイト ラン）

MSX MSX2/2+／RAM8K／1画面　BY 尾花健一

リストは62ページ

⇦まっすぐ前を向いて走っているテスタヨッシャのフォルム

⇦ハンドルを切ってコースを変えるテスタヨッシャ。芸が細かいでしょ

⇧面をクリアするたびに空の色が変わり時代の変化を告げる

ビルの街にガオー、夜のハイウェイにガオー。なぜか、やたらにカラフルなビルが建っている夜の道……と思ったら、作者によればこれは「敵の車」なんだって。おめーよー、手ー抜くなよなー。そういえば、Beta.Kも同じ手法で手を抜いたっけ。

で、これは夜のドライブゲームだ。自分の車は、フェラーリ・テスタヨッシャ。よっしゃよっしゃ、テスタロッサといわないところが謙虚でいい。このテスタヨッシャを操作して、敵の車(いろんな色の四角)をよけつつ、ぐんぐん突っ走っていくゲームだ。

ただし、左上に表示されているタイムが0になるまでに一定距離を走り抜けないとゲームオーバーになる。距離はどこにも表示されないので、祈りながら走っていくしかない。このへんが夜の走りという感じがしてかえっていい。

テスタヨッシャは、自動的に加速していくので、敵の車にさえあたらなければかなりのスピードに達する。敵の車にあたったときも壊れずにただ一定時間停止するだけ。停止時間はそのときのスピードに比例する。

面クリアするたびに空の色が変わり、タイムがもとにもどる。新しい世界に向けて走っているようないい気分。

テスタヨッシャが右に曲がったり、左に曲がったりするときにわずかに形を変える。この芸の細かさに注意／

⇧立体感覚のドライブゲーム。敵の車の動きも遠近感に忠実

⇧サッと敵の車をよけて高速で走り抜けるのはほんとに気持ちいい

強制マップスクロールにドッドバイパーが挑戦

サラでうす

MSX2/2+／VRAM64K／1画面　　BY SHINTAKO

リストは63ページ

『レイドック2』のパクリかと思わせるダイナミックな迫力がある。むずかしい。編集部ではまだだれもクリアしていないのだ。

RUNさせると写真のような全体マップが表示され、次にその左上の部分だけが、画面中央に表示される。ゲームスタート。ドットバイパーを操作してまず右のほうへ向かう。マップの形にあわせてあともどりしたり急いで進んだりしながら右端にたどりつくと、おおっ／　マップのスクロール方向がいきなり変わって、下へちょっとスクロールしたかと思うとすぐに左へスクロールしはじめる／　以下同様にクネクネとフェイント気味にスクロール方向が変わり、マップの左下すみまでたどりついたらまたはじめから。高い位置を飛んでいるほど得点も高い。

この画面を見て、「またか」と思った人は、ちょっちょっちょっと待ってください。

たしかに、このゲームは、いろんな作者による「ドットバイパーシリーズ」の一種ではある。しかし、今度は縦横スクロールして、まるでMSX2+専用の

①スタート地点。とりあえずは上のほうにあいている狭い通路を抜けるしかない

②やっと右端に着いたら

③いきなり下にスクロール

サラでうすのマップ

このプログラムの最初のバージョンではマップ表示はなかったので、ゲームをやった印象から何枚もの写真をはりあわせなければいけないのかと思っていたら、じっさいにはたった1枚ですんだ。左右の端で5回折り返し、いちばん下のでっぱりでもう一度下へスクロールしてからゴールへ向かう。

④あとは狭く長い通路を左に進む。まだまだ、先は長い

3種類のゲームが楽しめるキョロキョロゲーム

宝探し

MSX MSX2/2+／RAM16K／5画面　　BY SHINTAKO

リストは68ページ

いきなりだが、キャラクタの名前はパッパラパーというんだそうだ。ゲームは1人用1種と2人用2種の3タイプ遊べる。

1人用は、画面の右上に表示されている宝の地図(マップの一部分を表示)を見て、制限時間内に宝を掘りあてていくゲーム。表示されているチャンスのぶんだけ失敗できる(最初は1チャンス)。掘りあてたときに残っていたタイムの10分の1が得点になる。

2人用のサバイバルモードは、1人用と同じルールを2人で同時に遊ぶゲーム。VSモードは、最初に何回戦やるかを決めて、その回数ぶんの面を宝を取り合って遊ぶゲーム。チャンスはどちらも1しかなく、ミスしたらその回はプレイできなくなる。どちらかが宝を探しあてるか、どちらともミスするかしたら、次の回へ進み、勝った回数の多いほうが勝ち。

↑2人で遊ぶとおたがいあせるのでゲーム展開がおもしろくなる

↑右上の表示と同じ形の場所まで行き、そこを掘ると……

↑宝がある。ファンファーレが鳴って、次の面へ

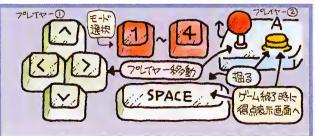
宝があるのは地上かい、地下かい？　それとも

地中海

MSX MSX2/2+／RAM32K／5画面　BY TEIJIRO

☞リストは70ページ

◎ダイバー。海中で酸素が0になり何度も死んでは生き返ってきたタフさが自慢

◎水面に出れば酸素満タン

◎グググッともぐっていくと

◎海底にコインが落ちている

だれでも小さなころは自分が空を飛ぶ姿を夢見るものだが、もうすこし大きくなってちょっとひねくれてくると、海にもぐる姿も夢見る。海のほうが陰気だが、奥深いものが隠されているような気がする。というところで、これは潜水ゲームだ。

ここは地中海。沈没した船の財宝(コイン)を各海域で8つ引き上げるのが目的だ。

ダイバーは、水面上に顔を出しているときは酸素量が30あり、もぐっていると少しずつ減っていく。また、ガスのあわや、船の破片(◇や△)にあたると酸素量が急激に減る。

コインは海底にポツンポツンと落ちていて、ダイバーが触れればかんたんに取れる。一度にいくつ取ってもかまわない。

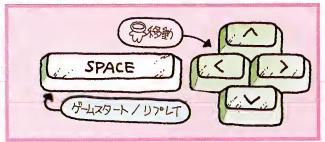
このゲームはダイバーが海にもぐっているあいだ、息を止めてやるとエキサイトする。

◎酸素がなくなってアウト

日本の神話を題材にした痛快アクションゲーム

いなばーん

MSX MSX2/2+／RAM32K／4画面　BY 髙橋吾郎

☞リストは72ページ

白うさぎ

◎出身は鳥取県(に違いない)。あだ名はいなばーん

ワニ

◎頭を踏むとやさしいが下からつっこむと怖い。ほんとはサメ

◎ピョンピョンと爽快に飛んでいくのが気持ちいい

◎一定距離をクリアすると「NICE！」が出て体力が増える

オオクニヌシノミコトやガマノホは出てこないけれど、やっぱり日本神話はいいなあ、なんのこっちゃ。

プレイヤーは白うさぎを操作して、ワニの頭をぴょんぴょん飛んで右のほうへえんえんと進んでいく。とにかく、この白うさぎの動きと画面が右のほうへスクロールしていく感じがなんともいえず気持ちがいいのだ。

じつは、投稿されたときのバージョンは、もっと気持ちがよかった。でも、1回でもワニにかまれてしまうとゲームオーバーになり、ちっとも前へ進めないので作者にちょっと改造してもらったのがこの掲載バージョンなのだ。ちょっとスクロールのスピードが遅くなったような気はするが、ゲームはこっちのほうがおもしろい。

さて、もとにもどってルールだ。白うさぎはワニの頭の上なら安全にジャンプできる。スペースキーを押していれば、大きなジャンプも元気よくできる。ただ、ワニより低い位置でワニにぶつかってしまうと、ガブリとかまれて体力(初期値は5)が1減ってしまうのだ。

しかし、得点表示の距離メーターが0になるたびに、「NICE／」と表示され、体力は1加算される(最高9まで)。先へ進めば少しずつ寿命がのびていくわけだ。

体力が0になったり、得点表示の時間メーターが0になったりすると、ゲームオーバー。時間メーターは距離メーターが0になって更新されるたびに、同じように更新される。

ワニを踏むと1点、1文字ぶんスクロールさせると2点。ちゃんとハイスコア機能もついているダイナミックでエキサイティングなゲームだ。

最近はやりの麻雀ふうゲーム。1から9の牌と、白を使って同じ牌3つそろいの組を作っていく。あのポンジャンとかドンジャラとかに似ている。

■数雀のゲーム進行

ゲームは1人プレイのみ、あとの3人ぶんはコンピュータ側のCOM1～COM3がやってくれる。

1局ごとに、その局の役牌と東家(親のこと)を表示して、スペースキーを押してゲームスタート(このときリターンキーを押すとその局にかぎってずるいモードでプレイできる)。

■数雀のルール

ツモは自動的に行われ、捨てる牌を指定するときはその数字のキーを押す。白は0で指定。

手は同一牌を3枚1組にして、それを3組集めればあがり。同じ数字が2組以上あってもかまわない。ただし、あと1牌であがりという手になったとき、カーソルキーの上(ESCキーでも可)でリーチしておかないとあがれないので注意。リーチ1回につき100点かかる。間違ってリーチしたときは、牌を捨てるときに自動的に解除される。

だれかが捨てた牌でも、自分がツモった牌でもあたり牌が出れば自動的にあがり。役(表参照)やボーナスを判定し、得点も計算してくれる。また、親があがったときは子の1.5倍、13局目以降は、全員、得点がふつうのときの2倍になる。

4人とも14牌捨てた時点で、流局し、無条件で次の局に進む。16局目を終えたところでゲームセットになる。

あがったとき、役の点数のほかにボーナス得点もある。①役牌＝役牌と同じ牌が手牌のなかに入っていた場合、1組につき80点。②役＝あがり手に役があれば、役1つに付き40点。③牌＝手牌の2組目の数字(白の場合は10)に40をかけた点数。

このゲームにはチョンボはいっさいない。また、このゲームに使われている牌の数はそれぞれ9個ずつで計90個ある。

数雀役一覧

役名	得点	成立条件	役名	得点	成立条件
超立直	640	1巡目でリーチをかけたとき	和	200	1組目の数字＋2組目の数字＝3組目の数字が成立する場合
超一発	640	1巡目であがったとき			
立直牌	240	他家のリーチ牌であがったとき	積	320	1組目の数字×2組目の数字＝3組目の数字が成立する場合
立直一発	80	リーチ後1巡内にあがったとき			
ツモ	120	ツモによるあがり	一色	160	3組とも同じ色の場合。白がまじってもよい
十四発	480	最後の1巡であがったとき			
北家	120	あがった人が北家のとき	三色	160	3組とも違う色の場合。三連が成立している場合と白がまじっている場合は成立しない
中抜け	240	3組とも、1、2、8、9のどれかであがったとき	ゼロ	200	3組の数字の合計が10の倍数のとき。白がまじると不可
外抜け	160	3組とも、3～7のどれかであがったとき	三下	80	3組の数字を合計した数の下1桁が3以下の場合
上中下	120	1組目が3以下、2組目が4～6、3組目が7以上の数でできている場合	白	80	手牌のなかに白があった場合
			役牌抜け	120	3組の数字がどれも役牌の数字と2以上離れている場合。白は10として考える
上下	160	3組とも4以下か、3組とも6以上の数でできている場合	色抜け	240	役牌の数字の色以外で手を作っているとき。ただし白が役牌の場合は成立しない
奇偶	120	奇数、または偶数のみの手			
六牌	480	6枚以上同じ牌がある場合	四一九一	640	1、4、白の3組、または、1、9、白の3組であがった場合。一色の役は成立しない
三連	320	3組の数字が連続している場合			

リストは64ページ

↑局ごとに親と役牌を表示

↑淡々と手を進めていく

↑プレイヤーのつぶやき付き

↑役とボーナスを表示する

新・打ちこみミス発見プログラム2の使い方

この「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかを、数字で確認するためのもので、N画面以上のプログラムで使用する。

テープかディスクにアスキーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム2」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。
②RUN⏎
③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

9000＞　200
⇧行番号　⇧確認用データ

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じならばミスはないと思っていい。
④下のプログラム確認用データと画面に表示された確認用データを照らしあわせ、同じだったらＯＫ。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正する。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるので画面に表示されたリストで直接確認すること。
⑤「新・打ちこみミス発見プログラム2」が完全になったら、テープまたはディスクに"アスキーセーブ"する。
●テープの場合
SAVE"CAS:CHECK"⏎
(CSAVEではないので注意)
●ディスクの場合
SAVE"CHECK",A⏎

「新・打ちこみミス発見プログラム2」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、掲載されたプログラムとまったく同じかどうかをチェックするプログラムだ。
行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、ＲＥＭ文を適当に打ったりするとその行は違うデータがでてくるので注意。
使い方は、
①あらかじめセーブしておいたチェックしたいプログラムをテープまたはディスクからロードする。このとき、絶対にＲＵＮはしないでおく。(1度でもＲＵＮするとデータがかわる)。
②「新・打ちこみミス発見プログラム2」のはいったテープまたはディスクをセットし、
MERGE"CHECK"⏎
とする。これで、2つのプログラムがつながる。
③あらかじめ、
SCREEN0⏎
WIDTH40⏎
としておく。
④GOTO9000⏎
とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム2」が走りはじめ、それぞれのプログラムの「確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。
「＞」の左側が行番号、右側が確認用データとなる。
⑤終わったら、確認用データの異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。
⑥修正が終了したら④からの作業を繰り返し再度確認をする。
⑦データの違うところが、すべてなくなったら、ＯＫ。
⑧ＲＵＮするまえに、
DELETE9000－9060⏎
として「新・打ちこみミス発見プログラム2」を消去する。
⑨念のため、チェックずみのゲームプログラムをテープまたはディスクにセーブしてから、
ＲＵＮ⏎
⑩これで、99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、正常に作動しなかったり、エラーが発生したりしたら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスを退治するための戦いを始めよう。

新・打ちこみミス発見プログラム2

```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I)*(IMO
D9+1)):NEXT:PRINTUSING" #####>###";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

新・打ちこみミス発見プログラム2の プログラム確認用データ

```
9000>200  9010>152  9020>153  9030>118
9040>134  9050>102  9060>???
```

プログラムリストと解説・もくじ

●はじめてのファンダム……56
●トライアングルオプション……58
●2001：バトルラリー……60
●アステロイド……61
●Night Run……62
●サラでうす……63
●数雀……64
●宝さがし……68
●地中海……70
●いなばーん……72
●大ライフゲーム……74
●MSXサウンドフォーラム……76
●ファンダムハウス……78

THE LINKSでファンダム掲載のゲームプログラムのダウンロードサービス中！
リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月ファンダムに掲載されているプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。

ファンダム募集要項

●リーダーズプログラム部門(RP部門)
SCREEN0:WIDTH40としてリストを表示したときの画面数(1画面あたり40字×24行。ただし、空行やＯｋは含めない)により3タイプにわける。
①1画面タイプ
1画面以内のプログラム
②N画面タイプ
1画面を超えて5画面までのプログラム
③10画面タイプ
5画面を超えて10画面までのプログラム
●フリープログラム部門(FP部門)
内容、形式、長さなどの制限なし。
■投稿上のルール
①盗作、二重投稿厳禁
②テープかディスクで投稿する
③詳しい解説の手紙をつける
(1)住所・氏名・年令(学年)・電話番号・郵便番号
(2)プログラムの遊び方、使い方
(3)変数の意味・プログラム解説
(4)パズル、ＲＰＧ、ＡＶＧなどは、その解答、マップなど
(5)プログラムを作るときに参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)
■あて先
封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記し、裏には住所・氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋4－10－7 TIM MSX・FAN編集部「ファンダム・プログラム」係まで郵送してください。
なお、応募作品は返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店に帰属するものとします。
■採用の特典
掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルＲＯＭカートリッジをさしあげます。
■季間奨励賞
第5回季間奨励賞より奨励作品の基準がかわりました。
第5回からは部門、タイプに関係なく1989年1～3月号に採用された、すべての作品を奨励賞の対象作品として、編集部が特に優秀と認めた作品に奨励賞が送られることになりました。奨励賞を受賞した作品の作者には、奨励金として3万円をさしあげます。

ファンダム・アンケート

今月号に掲載したプログラムのうち、おもしろかったものを3本答えてください。抽選で10名の方に今までＭＳＸ・ＦＡＮに掲載したプログラムのうち希望するものを1本ＲＯＭカートリッジにしてさしあげます。官製ハガキに右下の応募券をはって、①今月号でおもしろかったプログラム3本、②住所・氏名・年令・学年(職業)・電話番号③希望のプログラム名を明記して、〒105 東京都港区新橋4－10－7　TIM MSX・FAN「ファンダム・アンケート」係まで。しめ切りは1月7日必着。

ファンダム・アンケート① ▶応募券◀

プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、往復ハガキでＭＳＸ・ＦＡＮ編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①ＲＡＭ容量などが自分の機種にあっているかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態で動かないか、どういうエラーがでるかを明記。電話の場合は、プログラムの入ったＭＳＸを近くに置いて、祝祭日を除く月～金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

はじめてのファンダム

第4回ようこそファンダムへ

一生懸命打ちこんで、バグを取りのぞいたプログラムが、うまく動いたときのうれしさは、忘れられないものです。まして、それがはじめて打ちこんだプログラムならなおさらです。

今回は「ようこそファンダムへ」と題して、はじめてプログラムを打ちこむ人や、プログラムの打ちこみに慣れていない人のために、ファンダム掲載プログラムの打ちこみ方について説明します。

プログラムの打ちこみ方

■プログラムを打ちこむまえに

ファンダムに掲載されているプログラムを打ちこむ場合、まず、打ちこもうとするプログラムが自分の持っているMSXで動くかどうかを確認しよう。掲載されているプログラムには、かならず対応機種、RAM容量が明記されている(くわしくはP47参照)。せっかくプログラムを打ちこんでも、機種やRAMの容量が対応していないとすべてがムダになってしまう。そんな悲劇を起こさないためにも、かならず確認すること。

■プログラムを打ちこむ準備

プログラムを打ちこむまえに、

SCREENØ◉
WIDTH4Ø◉

(◉は、キーボードの右側にある大きなキー＝リターンキーを押すという意味)

と打ちこんでおく。

こうしておくと画面に表示される文字がファンダムに掲載されているプログラムと同じ横40字詰めの表示になり、打ち間違って余計な文字が入っていたり、文字が抜けていたりしたときにチェックしやすいのだ。

ただし、このモードでは、ひらがな文字の右側が少し欠けてしまうので、「い」、「り」、「ぬ」、「ね」などのひらがなを打ちこむときは注意が必要だ。

■プログラムを打ちこむ

プログラムを打ちこむ準備が終わったら打ちこみ開始。プログラムを打ちこむときの鉄則は、行番号とそれに続くプログラムを1字1字正確に打ちこみ、その行を打ちこみ終わったらかならずリターンキーを押すこと。

ファンダムに掲載されているプログラムでは左側に赤い数字がでてくる。これが行番号と呼ばれるもので、MSXにプログラムの順序を伝える番号のこと。この行番号から次の行番号の前までがプログラムの「1行」なのだ。

1画面プログラムでは、各行の終わりに◉のマークが付いているので、ここでかならずリターンキーを押す。1画面プログラムより長いプログラムについては、誌面の都合上◉マークはついていないので、赤い数字を見て判断してほしい。

また、行番号を見分けることができる、いくつかの特徴がある。行番号は、たいてい100、110、120と10区切りで大きくなって(プログラムによって1区切りのプログラムもある)、かならず次の文字とのあいだが1文字ぶんあいているという点だ。このへんを覚えておけば画面でも間違うことはないはず。

■プログラムを打ちこむときの注意

プログラムに使われている文字は、アルファベット、数字、ひらがな、カタカナ、グラフィック記号など200種類以上もある。このなかには、「@」や「'」といった打ちこみのわかりにくい文字がある。文字の打ちこみ方は、取扱説明書などに、かならず書いてあるのだが、掲載されたプログラムや取扱説明書、キーボードに書かれている文字と画面に表示される文字の形が、それぞれ微妙に違っていたりするのが原因のようだ。下の表のように打ちこみのわかりにくい文字のベスト5を選び出し、その名称と打ちこみ方を表にしてみたのでプログラムを打ちこむときの参考にしてほしい。

さらに、「,」と「.」、「:」と「;」のように見まちがいやすい文字グループがある。これらの文字を間違って打ちこむと、エラーの原因になるので注意すること。これらの見まちがいやすい文字のグループについても同じようにベスト5を選び表を作ってみた。

また、プログラムを打ちこんでいると、40桁目(画面の右端)で終わっている行がでてくる。この行でリターンキーを押すと、自然に1行ぶんの隙間ができてしまう。これは、プログラムが

■打ちこみのわかりにくい文字ベスト5

順位	リスト	画面表示	名称	打ちこみ方
1	@		アットマーク	「P」の右側のキー
2	'		アポストロフィ	SHIFT+「7」キー
3	_		アンダーライン	SHIFT+「?」の右側キー
4	`		シングルクォーテーション	SHIFT+「P」の右側のキー
5	~		波形	SHIFT+「¥」の左側のキー

■見まちがいやすい文字グループベスト5

順位	リスト	画面表示	名称
1	, .		カンマ、ピリオド
2	: ;		コロン、セミコロン
3	Ø O		数字の「Ø(ゼロ)」、大文字の「O(オー)」
4	1 I l		数字の「1(イチ)」、大文字の「I(アイ)」、小文字の「l(エル)」
5	o ○		小文字の「o(オー)」、グラフィック記号の丸

右端いっぱいまであるとき、MSXが強制的に作ってしまう隙間で、これはそのままにしておく。ついカーソルを上にあげて、次の行を打ちこんでしまう人がいるが、そんなことをすると前の行とくっついてプログラムが変になってしまうので注意しよう(これもP47参照)。

■LIST命令で確認

すべてのプログラムの打ちこみが終了したら、正確に打ちこまれているか確認する。

LIST⏎

とすると、いままで打ちこんだプログラムが画面に表示される。

途中で止めたいときは、STOPキーを押すとプログラムは一時的に止まる。STOPキーを再び押せば、止まっていたプログラムの表示を続ける。

プログラムの表示を完全に停止させるには、CTRLキーを押しながらSTOPキーを押す。すると、プログラムの表示が中断されカーソルが現れて文字が打ちこめる状態になる。

見たい行番号だけを指定することもできる。

LIST〈見たい行番号〉⏎

または、

LIST〈見たい範囲の最初の行番号〉−〈見たい範囲の最後の行番号〉⏎

このようにすると、見たい範囲のプログラムだけを画面に表示することができる。

リストを修正するには、INS、DEL、BSキーを活用する。3つのキーの使い方は左上のカコミを参照のこと。また、1つの行番号の修正が終了したらまずリターンキーを押すこと。リターンキーを押し忘れると、その行の修正がすべて無効になってしまう。

■とにかくSAVEをする

プログラムの修正が完了したら、RUNを実行するまえに、まず打ちこんだプログラムの保存をしてほしい。あやまって、電源を切ったり、リセットキーを押してしまったりして、せっかく打ちこんだプログラムがすべて消えてしまうという事故が起こったときの用心のためだ。プログラムのセーブの仕方は、取扱説明書などに書いてあるので参照してほしい。

■いよいよRUN

プログラムのセーブが完了したら、プログラムを走らせる。

RUN⏎

で、プログラムが動きはじめる……とよいのだが、打ちこんだプログラムが1発で正常に動くことはめったにない。ほとんどの場合、打ちこんだプログラムのどこかに打ち間違いがありエラーが発生してしまう。

エラーが発生したらエラーメッセージの内容とerror inのあとに表示される行番号を手掛かりにして、該当する行のプログラムを1字1字確認していき、原因となった打ち間違いを取りのぞく作業に入る。ほかの行が原因でエラーの発生することもあり、なかなか直らないこともあるが、掲載されているプログラムどおりにさえなっていれば、かならず動くのでがんばってほしい。なお、エラーの内容はマニュアルの最後に一覧表の形でかならずのっている。

最後に、ファンダムでは、1画面以上のプログラムと打ち間違いを起こしやすい1画面プログラムに、「プログラム確認用データ」をつけているので、「新・打ちこみミス発見プログラム2」をぜひ活用してほしい。

INS DEL BS キーの使い方

INSキー

```
10 SCRE█1,0,0:C
10 SCRE█N1,0,0:C
10 SCREE█N1,0,0:
```

文字と文字の間に、新しい文字を挿入(追加)する。INSキーを押すとカーソルがある文字の前に、打ちこんだ文字が挿入される。

DELキー

```
10 SCR█EEEN1,0,0
10 SCR█EEN1,0,0:
10 SCR█EN1,0,0:C
```

カーソル以降の文字を消す。DELキーを押すとカーソルは動かず、カーソルの次にある文字を吸いこむように消していく。

BSキー

```
10 SCREEEEE█1,0,0
10 SCREEE█1,0,0
10 SCREE█1,0,0:
```

カーソルより前の文字を消す。BSキーを押すとカーソル以降の文字が1文字ぶん前に進み、前の文字を消していく。

AUTO命令

プログラムを打ちこむときに、便利な命令がこのAUTO命令。この命令を実行すると、いちいち行番号を打ちこむ必要がなくなるのだ。

AUTO〈先頭行番号〉,〈増分〉⏎

とすると、画面に指定した先頭の行番号が表示され、プログラムの入力待ちになる。プログラムを打ちこんでリターンキーを押すと、増分ずつ増加した行番号が自動的に表示されていく。先頭行番号、増分を省略すると、先頭行番号10、増分10となる。

また、すでにプログラムが打ちこまれた行番号と同じ行番号が発生した場合は、行番号のあとに「*」が表示され、なにも打ちこまずにリターンキーを押すと、すでに打ちこまれた内容がそのまま保存される。AUTO命令は、CTRLキー+SHIFTキーで解除。

かしこい打ちこみアイデア集

Ⅰ 定規を使う

プログラムを打ちこんでいるときに、打ちこんでいる行がわからなくなってしまうことがある。そういうときは、右のイラストのように打ちこむ行のすぐ下に定規などを置いて打ちこむと、打ちこんでいる行がわかりやすい。

Ⅱ ノルマを決める

1日に打ちこむプログラムの量、時間を決めて打ちこむ。1日のノルマが終わったら、プログラムをセーブし、次の日はそれをロードして続きを打ちこむ。無理をして短時間でプログラムを打ちこむと打ちこみ間違いを誘発しやすい。

Ⅲ 友だちと協力する

MSXを持っている友だちをさがし、プログラムを分割して打ちこみ、それぞれでアスキーセーブしておいて、最後にMERGE命令でつなぎあわせる方法もある。MERGE命令の使い方は、マニュアルを参照のこと。

トライアングルオプション

MSX MSX2/2+ RAM8K
BY MEGA

遊び方は50ページにあります

```
1 SCREEN1,1:KEYOFF:WIDTH29:COLOR15,1,1:D
EFINTC-U:DIMX(19),Y(19):E=1:SPRITE$(0)="
くfろ■ん■~く":SPRITE$(1)="く~ぬテテぬ~く":PLAY"S3M
2000T255L640":FORI=0TO19:X(I)=99:Y(I)=99
:LOCATERND(1)*28,RND(1)*22:PRINT".":NEXT
2 V=RND(1)*255:W=-32:AA=(INT(RND(1)*3)-1
)/5:BB=(INT(RND(1)*3)-1)/5:PLAY"V15CEG"
3 X=X(E):Y=Y(E):F=E+9+(E>10)*19:G=E+1+(E
=19)*19:T=(X+X(F)+X(G))/3:U=(Y+Y(F)+Y(G)
)/3:PUTSPRITE0,(X,Y),15,0:PUTSPRITE1,(X(
F),Y(F)),7,0:PUTSPRITE2,(X(G),Y(G)),5,0:
PUTSPRITE4,(T,U),RND(1)*4+8,1:PUTSPRITE3
,(V,W),2,0:A$="O6C4DBGFEDC"
4 IFX>V-14ANDX<V+14ANDY>W-14ANDY<W+14ORX
<-16ORX>240ORY<-16ORY>192THEN7
5 IFT>V-14ANDT<V+14ANDU>W-14ANDU<W+14THE
NS=S+1:GOTO2
6 K=STICK(0):A=A+(K=7ORK=6ORK=8)-(K=3ORK
=2ORK=4)+AA:B=B+(K=1ORK=8ORK=2)-(K=5ORK=
4ORK=6)+BB:E=E+1+(E>18)*19:X(E)=X+A:Y(E)
=Y+B:V=V+((V>X)*(S+1)-(V<X)*(S+1))/2:W=W
+((W>Y)*(S+1)-(W<Y)*(S+1))/2:GOTO3
7 PLAYA$:LOCATE7,11:PRINT"GAME OVER ";S"
てん":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
```

プログラマからひとこと

10点しかだせません

こんちわ〜、宇部高校1年1組27番の田中秀宗ことMEGAです。弓道部に入っていますが、へたくそです。どうもすいません。というわけで、このゲームは数学か理科の授業中ぼーっとしているときに思いついて、家に帰ってから、あ〜っというまにできてしまったものです。ぼくは、このゲームで10点しかだせません。書くことがなくなってしまったので、ここまでにします。それでは宇部高校弓道部をよろしく。

●BY MEGA

リストを打ちこむときの重要注意

行1にある「■」は、カーソルキャラクタなので、このままでは打ちこめません。KEY1,CHR$(255)と打ちこんでリターンキーを押すとF1キーで打ちこむことができます。
また行1の「く」は、不等号です。ひらがなの「く」と間違えないようにしてください。

変数の意味

スプライト座標

X、Y……自機の表示用座標
X(E)、Y(E)……自機の座標
X(F)、Y(F)……オプション「みずいろ」の座標
X(G)、Y(G)……オプション「あた」の座標
A、B……自機の座標増分
AA、BB……自機、オプションの重力による座標増分
T、U……わっの座標
V、W……敵の座標

その他の変数

A$……音データ
E……自機の座標計算用
F……オプション「みずいろ」の座標計算用
G……オプション「あた」の座標計算用
K……スティック入力
I……ループ用

プログラム解説

1 初期設定 ■
●画面設定●変数初期設定●スプライトパターン定義●効果音●星表示

2 重力設定 ■
●敵の初期座標設定●重力設定●効果音

3 自機表示 ■■
●オプションの座標計算●自機表示●わっの座標計算(重心計算)●オプション表示●わっ表示●敵表示

4 ゲームオーバー判定
●敵接触判定●自機が外に出たかの判定

5 衝突判定 ■
●わっが敵にぶつかったか●スコア加算●行2へ飛ぶ

6 自機移動 ■■
●自機移動処理(スティック入力)●敵移動処理●行3へ飛ぶ

7 ゲームオーバー処理 ■
●効果音●メッセージ表示●リプレイ処理

〈ファンダム・ニュース　その1・ファンダムアンケート(11月号)結果①〉まずは、アンケートの結果発表です。今回はコンテスト期間の後半、コンテストの結果発表も今月号ということで、アンケートの順位もちょっと気になるところ。順位は意外にもコンテストとは少しちがっていました。〈1位〉非道の拳〈2位〉MSX・FANサーキット〈3位〉GOLDIA、RIDICULOUS BIKE(同点)〈5位〉TOKIO⇨

1画面テクニック

スプライトパターン定義の基本としてSPRITE$によるパターン定義の方法をおさらいする

スプライトとは

スプライトは、テキスト画面やグラフィック画面とはまた別の、スプライト面と呼ばれる面に表示され、早くかんたんにキャタクタを動かすことができるので、ゲームに最適な機能だ。

このスプライトを使うには、スプライトパターン(スプライトの形)を定義しなければならない。

今回の「1画面テクニック」では、1画面プログラムによく登場する、スプライトパターンの定義方法について説明する。

スプライトパターン定義

■大きさを決める

スプライトを作るには、まず最初にスプライトの大きさを決めなければならない。スプライトの大きさは、4種類あり、SCREEN命令の2番目に入れる数字(パラメータ)によって決まる(表1参照)。たとえば、『トライアングルオプション』では、SCREEN 1, 1として、スクリーンモード1で8×8ドットの縦横2倍拡大のスプライトを使っている。

■表1 スプライトの大きさ

スプライトサイズ	パターンの大きさ
1	8×8ドット
2	8×8ドット 縦横2倍拡大
3	16×16ドット
4	16×16ドット 縦横2倍拡大

■パターンデータ作成

スプライトの大きさを決めたら、方眼紙のような正方形のマス目のある紙を用意する。そして、作りたいスプライトの大きさにより8×8または16×16のマス目を作り、表示したいマス目を塗りつぶしていき、スプライトのパターンを作る。

パターンができたら、マス目を8×1マスに分解して、塗りつぶしたマスを1、塗られていないマスを0として8桁の2進数の数字になおしていく。ただし、16×16ドットのパターンの場合は、16×16マスを図3のように4分割し、分割した8×8マスのパターンを8桁の2進数の数字になおしていく。この作業が終了したら、8桁の2進数がしめすキャラクタコードのキャラクタに変換する。変換の方法は図1にあるように、

PRINT CHR$(&B00111100)⏎

として、画面にキャラクタを表示させておこなう。

■パターン定義

パターンデータができたら、SPRITE$にデータを入れて定義する。定義の書式は図2のようになる。16×16ドットの場合は、図3参照。このとき注意しなければならないのは、2進数のデータをキャラクタに変換するときに、キャラクタコード&H00〜1Fと&H7Fのキャラクタは、キーボードから直接打ちこむことができないということ。このような場合は、

SPRITE$(0)="<fろ"+CHR$(&HFF)+"ん■〜<"

のように、パターンデータとパターンデータを連結するとよい。

■図2 スプライトパターン定義の書式

SPRITE$(Ø)="<fろ■ん■〜<"

スプライトパターン番号　スプライトパターンデータ

■図3 16×16ドットのスプライトパターンの定義

16ドット　16ドット　8ドット　8ドット

A C B D ➔ A C B D

SPRITE$(0)="〈Aのデータ〉〈Bのデータ〉………"

⬆16×16ドットのパターンデータは、16×16ドットのパターンを8×8ドットの4つのパターンにわけ、各パターンのパターンデータを作り、そのパターンデータを"ABCD"と連結する。

■図1 スプライトパターンデータの作り方

スプライトパターン　スプライトパターンデータ

⬆キャラクタコード&HØØ〜&H1F(2進数になおしたときに上4桁がØになっている)と&H7F(=&BØ1111111)のキャラクタはキーボードから直接打ちこむことができないので、SPRITE$に定義するときは、CHR$を使って連結する。また、キャラクタコードの&H9Ø、&HAØ、&HFEの空白と&HFFのカーソルは、ファンクションキーに設定して打ちこむことができる

〈ファンダム・ニュース〉その1・ファンダムアンケート(11月号)結果②〉続いてROMプレゼント当選者の発表です。〈静岡県〉太田貴道〈静岡県〉鴻野朋伸〈福岡県〉山本亮介〈大阪府〉松原圭〈東京都〉恵藤太志〈鹿児島県〉馬庭秋春〈大阪府〉能勢克已〈福岡県〉舞山雅宏〈滋賀県〉温井和也〈沖縄県〉新垣智之(敬称略)以上の方々おめでとうございます。なお、ROM不足のため、ROMの製作がおくれています。少しお待ちください。

2001:バトルラリー

MSX MSX2/2+ RAM8K
BY Nu～

遊び方は50ページにあります

```
1 COLOR1,12,4:SCREEN2,3:DEFINTA-Z:OPEN"G
RP:"AS#1:FORI=ØTO6:Y(I)=Y(I)+I*I*2:NEXT
2 FORI=1TO6:A$="":DRAW"S=I;BM9,5L3DLDH2E
3R3F3G2UL5BU2R6":FORJ=ØTO1:FORK=ØTO1:FOR
L=ØTO7:A$=A$+CHR$(VPEEK(K*256+J*8+L)):NE
XTL,K,J:SPRITE$(I)=A$:CLS:NEXT
3 FORI=ØTO1:FORJ=15TO96STEP2:LINE(124-J*
.8,J+I*96)-(124+J*.8,J+I*96):NEXTJ,I
4 FORI=ØTO1:LINE(Ø,I*96)-(255,15+I*96),4
,BF:NEXT:X(Ø)=3:X(1)=-3:L(Ø)=Ø:L(1)=4:P=
1:Q=Ø:W(Ø)=Ø:W(1)=Ø:DATA,1,,59,,,16,,,8
5 RESTORE:FORI=4TO13:READD:SOUNDI,D:NEXT
6 SWAPQ,P:S=STICK(P):X(P)=X(P)+(S=3)*(X(
P)<5)-(S=7)*(X(P)>-5):PUTSPRITEP,(X(P)*1
2+11Ø,75+P*96),P+9,6:PUTSPRITEP+2,(X(P)*
L(P)*2+11Ø,Y(L(P))+Q*96),P+9,L(P)
7 T=STRIG(Ø)+STRIG(1):SOUND11,4+T:FORI=Ø
TO(2+T)*32:NEXT:L(P)=L(P)+1:IFL(P)<7THEN
6ELSEL(P)=Ø:IFX(P)>X(Q)+1ORX(P)<X(Q)-1TH
ENPUTSPRITEP+2,(Ø,2Ø9),,Ø:GOTO6
8 W(P)=W(P)+1:FORI=ØTO32:C=IMOD15:PUTSPR
ITEQ,,C:PSET(W(P)*8,P*96+9),4:COLORC:PRI
NT#1,"♣":SOUND4,I+2Ø8:NEXT:IFW(P)<3ØTHEN
5ELSEBEEP:POKE-869,1:GOTO4
```

プログラマからひとこと

当局は一切関知しません

MSX・FAN編集部のみなさま、あけましておめでとうございます。今年もはなから縁起がいいわい。なんたって新年早々採用されちゃったもんね。このゲームは2人プレイ用なので、正月に友だちと遊んでみてください。もっとも、ケンカになっても当局は一切関知しません。このゲームの必勝法は、作者自身、娘とプレイしても負けてしまうのでわかりません。最後に、X1の織戸さん、PC98の高橋さん、ピース。

●BY Nu～

変数の意味

スプライト座標

X(n)……車のX座標⇨自分の画面では×12+110として、相手の画面では×L(P)+110として表示

Y(n)……車のY座標

その他の変数

A$……スプライトパターン定義用

C……車の色

D……PSGデータ読みこみ用

I、J、K、L……ループ用

L(n)……車のパターン番号

P、Q……プレイヤー切り換え用

S……スティック入力用

T……トリガー入力用

W(n)……得点

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●車の初期Y座標設定

2 スプライト定義

●スプライトパターン定義※1

3 画面作成1

●道路部分の黒線を描く

4 画面作成2

●空を描く●変数初期設定●PSGデータ(行5で読みこみ)

5 効果音

●PSGデータ読みこみ●PSG設定●効果音

6 車の表示

●プレイヤーを切り換える●車移動処理(スティック入力)●車表示

7 スピードアップ

●トリガー入力●トリガーが押されていれば効果音を変える●相手の画面に表示する自分の車のパターン変更●時間調整ループ(トリガーが押されていればスピードアップ)●衝突判定

8 ゲームオーバー

●衝突処理●得点表示●効果音●ゲーム終了判定処理●リプレイ処理

※1 ここでは、いったんDRAWのマクロ命令で画面に車のパターンを描画して、VRAMのパターンジェネレータテーブルから表示された車のパターンデータを読み出し、そのデータをスプライトパターンデータとしてSPRITE$(I)に入れてスプライトのパターン定義をしている。

〈いじわるファンクションコール／その1・まものクエストの改造法①〉本誌9月号掲載の「まものクエスト」をディスクで遊ぶための改造法です。ただし、MSX2／2＋でしか動作しません。なお、ゲームデータのセーブはテープにしかできないのであしからず。①まず、リスト1、2とも正確に打ちこんだものをディスクにセーブします。このとき、絶対にRUNはしないでください。②「CALL　MEMINI〔リターン〕」と打ちこみます。⇨

アステロイド

MSX MSX2/2+ RAM8K
BY つつつ～

遊び方は51ページにあります

```
1 G=Ø:O=Ø:J=Ø:A$="V15O2L16DV14L32DV13L16
DV12L32DV9L16D":COLOR 15,4,1:H=Ø:KEYOFF
2 X=49:Y=5Ø:F=Ø:SCREEN2:SPRITE$(Ø)="♠"
3 LINE(22,22)-(233,169),Ø,BF:CIRCLE(217,
155),7,1Ø:PAINT(217,155),1Ø:CIRCLE(42,41
),12,7:PAINT(42,41),7:B$="V15O7L32D"
4 FORU=ØTOJ:S=STRIG(Ø):Y=Y+2*(S)+1:S=STI
CK(Ø):X=X+(S=7)-(S=3):IFS=1THENIFF=ØTHEN
F=F+1:V=X:GOTO12ELSE5ELSEP=POINT(X,Y)
5 PUTSPRITEØ,(X,Y),15:IFP=4THEN7ELSEIFP=
1ØTHEN7ELSEIFP=7THEN1ØELSEIFP=11THEN7
6 R=INT(RND(1)*2Ø2)+27:R1=INT(RND(1)*138
)+27:CIRCLE(R,R1),O,11:H=H+1:NEXT:GOTO13
7 PLAYA$:FORE=8TOØSTEP-8:FORU=1TO1Ø:CIRC
LE(X,Y),U,E:NEXT:NEXT
8 FORU=ØTO999:NEXT:SCREENØ:WIDTH4Ø:LOCAT
E3,1Ø:PRINT"GAME OVER",G"てん  push space"
9 IFSTRIG(Ø)THENRUNELSE9
1Ø IFPOINT(217,155)<>1ØTHEN11ELSEGOTO4
11 PLAY"V15O4L16DFED":G=G+H:O=O+1:GOTO2
12 W=Y:J=18:PLAYB$:PSET(V,W),9:GOTO4
13 IFF=1THENF=2:PLAYA$:CIRCLE(V,W),15,6:
PAINT(V,W),6:IFPOINT(X,Y)=6THEN7ELSEFORU
=ØTO15:CIRCLE(V,W),U,Ø:NEXT:GOTO4ELSE4
```

プログラマからひとこと

友だちにデカい顔ができます

採用ありがとうございます。これで友だちにデカい顔ができます。ぼくは海田町立海田西中学校3年2組12番です。自己紹介して、すいません。ちなみに化学部に入っています。また、自己紹介をしてしまいました。ほんとうに、すみません。プログラムもヘタです。たびたび、すみません。はやく米屋のチャチャチャさんのようなすごいプログラムを作れるようになりたいです。最後になりましたが、ほんとうに文がメチャクチャですみません。それでは……。

●BYつつつ～

変数の意味

スプライト座標

X、Y……自機の座標

グラフィック座標

R、R1……アステロイドの座標

O……アステロイドの半径

V、W……爆弾の座標

その他の変数

A$、B$……効果音

E、J、U……ループ用

F……爆弾が使えるかどうかのフラグ(0＝使える)

G……スコア

H……アステロイドの数

P……衝突判定用(自機の座標上にあるドットのカラーコード)

S……スティック入力

プログラム解説

1～2 初期設定 ■

●変数設定●変数初期設定●スプライトパターン定義

3 画面作成 ■■

●ゲーム画面作成

4 自機移動 ■■■

●自機上昇処理(トリガー入力)●自機左右移動処理(スティック入力)●爆弾をセットしたかどうかの判定

5 衝突判定 ■

●自機表示●自機衝突判定

6 アステロイド表示

●アステロイド表示位置決定●アステロイド表示

7～9 ゲームオーバー

●効果音●自機の爆発表示●ゲームオーバー表示●リプレイ処理

10～11 クリア ■■

●敵惑星の中心を破壊したかの判定●効果音●スコア加算●アステロイドの半径を増やす

12 爆弾 ■■■

●効果音●爆弾をセットする

13 爆発 ■■

●効果音●爆発表示●爆発に巻きこまれたかの判定

〈いじわるファンクションコール／その2・まものクエストの改造法②〉③つぎに、リスト2をロードして(RUNはしない)、「SAVE"MEM:MAMONO2"〔リターン〕」と打ちこみます。④リスト1をロードしてRUN。タイトル画面のあとに「LOADING」という表示が出たら、〔CTRL〕と〔STOP〕キーを同時に押してプログラムをストップします。⑤「LOAD"MEM:MAMONO2"〔リターン〕と打ち、RUN。⇨

ナイト ラン
Night Run

MSX MSX2/2+ RAM8K
BY 尾花健一

遊び方は51ページにあります

```
1 COLOR15,1,1:KEYOFF:SCREEN1,1:WIDTH29:D
EFINTA-Z:A=3:FORI=2TO8:SPRITE$(I)=STRING
$(I,A):A=A*2+1:NEXT:FORI=ØTO1:FORJ=1TO5:
VPOKE14335+I*8+J,ASC(MID$("<B■♥fス~~B<",I
*5+J)):NEXT:PUTSPRITEI,(124,149),8+I*7,I
:NEXT:E$=CHR$(27):A=8:G$=E$+"Y!!TIME"
2 FORL=ØTO6:FORI=ØTO3:FORJ=1TOA:VPOKE14Ø
5+V,255*(IMOD2):V=V+1:NEXTJ,I:A=A¥2:NEXT
3 R=R+1:PLAY"SM8ØØØL9BBBB":LOCATE,9:FORI
=1TO7:PRINTSTRING$(29,175+I);:NEXT:PRINT
E$"Y'+STAGE"R:L=16ØØ+R*49Ø:V=8214:TIME=Ø
4 Q=R+3:S=Ø:SOUND9,14:SOUND7,4Ø:SOUND6,Ø
5 FORI=ØTO3:M(I)=M(I+1)-H*2:C(I)=C(I+1):
NEXT:M(4)=RND(1)*2Ø+114:C(4)=RND(1)*14+2
6 VPOKE6917,124+H:VPOKEV,Q:FORI=4TOØSTEP
-1:PUTSPRITE6-I,(M(4-I)+(M(4-I)-124)*I*I
¥3,127+I*I),C(4-I),I+2:NEXT:VPOKEV,Q*16:
K=STICK(Ø):L=L-S:IFL<ØTHEN3ELSEIFTIME>26
4ØTHENFORI=1TO8ØØ:VPOKEV,15-IMOD2:NEXT:P
RINTE$"Y-*GAME OVER":POKE-869,1:RUN
7 PRINTG$43-TIME¥6Ø:H=(K=7)-(K=3):S=S-(S
<4Ø):SOUND2,255-S*3:A=M(Ø)+M(Ø)*8-992:IF
A<112ORA>128THEN5ELSEFORI=ØTOS*5+5Ø:SOUN
D7,7:SOUND6,I:SOUND9,15-I¥16:NEXT:GOTO4
```

プログラマからひとこと

自分の車を見てほしい

またしても採用通知の届くタイミングが悪かったなぁ。なにをかくそう明日は中間テストなんです(前回は宿題の追いこみだったような……)。さて、ゲームについてですが、遠くからせまってくるのは敵の車です。えっ? 見えない? うーん、まぁいいさ。空を見てほしい! パレット機能のないMSXでは空を動かすのはとても難しい。あとはみんなが見落としてそうだから書くけど、自分の車を見てほしい。スティックを倒した向きに方向をかえるのだ! すっすごい(?)。うまくなるには独特の立体感覚になれることです。

●BY 尾花健一

リストを打ちこむときの重要注意

行1にある「■」は、カーソルキャラクタなので、このままでは打ちこめません。KEY1,CHR$(255)と打ちこんでリターンキーを押すとF1キーで打ちこむことができます。

変数の意味

スプライト座標

M(n)……敵の車のX座標
H……敵の車のX座標増分/テスタヨッシャの移動方向

その他の変数

A、V……汎用(スプライトパターン定義などに使用)
C(n)……敵の車のパターン番号
E$……エスケープシーケンス用:CHR$(27)が入る
G$……タイム表示用
I、J……ループ
K……スティック入力
L……残り距離
R……ステージ数
S……スピード
Q……空の色

プログラム解説

1 初期設定 ■
●初期設定●スプライトパターン定義●テスタヨッシャ表示

2 キャラクタ定義 ■
●空のキャラクタパターン定義

3 画面表示 ■
●スタート音●ゲーム画面表示●距離設定●タイム初期化

4 エンジン音 ■■
●エンジン音発生

5 敵の移動 ■■■
●敵の車の移動(スクロール)●敵の車の座標、色設定

6 リプレイ処理 ■
●テスタヨッシャ表示●空のスクロール●敵の車表示●スティック入力●距離を減らす●ゲームオーバー処理

7 クラッシュ ■
●タイム表示●スピードアップ●クラッシュ音●クラッシュ判定、処理

〈いじわるファンクションコール/その3・まものクエストの改造法③〉以上の手順で『まものクエスト』が遊べます。ここで注意! いったんリスト1をRUNすると、電源を切るまでディスクが使えなくなるので、ディスク関係の命令は使わないでください。ゲームをやめて別のことをするときは、リセットするか電源を切るかしてください。

サラでうす

MSX2/2+ VRAM64K
BY SHINTAKO

遊び方は52ページにあります

```
1 DEFINTA-Z:COLOR15,0,0:SCREEN5,0:SETPAG
E1,1:CLS:FORJ=0TO120STEP5:A$="":FORK=0TO
2:READA$(K):A$=A$+RIGHT$("0000000"+BIN$(
VAL("&H"+A$(K))),8):NEXTK:FORI=0TO23
2 LINE(I*10,J)-(I*10+9,J+4),VAL(MID$(A$,
I+1,1))*5,BF:NEXTI,J:LINE(0,125)-(239,25
5),5,BF:SETPAGE0,0:OPEN"GRP:"AS#1:BEEP
3 POKE-869,1:CLS:LINE(89,89)-(170,140),5
,B:R=110:U=R:X=0:Y=0:V=0:RESTORE8
4 READE,W:IFW=1THENRESTORE8:X=0:Y=0:ELSE
B=(E+(E<>0)*2):C=(E+(E<>3)*1+(E=3)*3)
5 X=X+B:Y=Y+C:V=V+(140-Y)¥15+1:W=W-1:COP
Y(X,Y)-(X+79,Y+49),1TO(90,90),0:FORI=0TO
1:S=STICK(0):R=R+(S=7)-(S=3):U=U+(S=1)-(
S=5):IFPOINT(R,U)<5THENPSET(R,U),2:NEXT:
ONSGN(W)+1GOTO4,5ELSEPRINT#1,V¥10:GOTO3
6 DATAFF,FF,FF,80,02,01,80,74,FD,80,25,0
5,80,2D,B5,80,20,21,FF,FF,FD,80,00,01,BF
,FF,FF,80,00,01,BE,01,FD,93,81,01,90,F1,
01,82,01,7F,FF,FF,7F,80,00,7F,BF,FF,C1
7 DATAA2,18,DB,88,C2,13,FF,FF,F3,80,20,2
7,80,2F,21,80,27,39,80,23,39,80,03,81
8 DATA3,160,1,160,2,30,3,160,2,30,1,160,
3,160,2,30,1,58,0,5,1,102,2,5,1,1
```

プログラマからひとこと

早いもの勝ちじゃ

3度目のウソつきSHINTAKOです。オラが、1月号を見るころには、勉強している(25%)、『自己中心派』に狂っている(50%)、次のプログラムを組んでいる(25%)のどれかだべな。このゲームをやった友人が「ありがちじゃねいかてやんでい」といっていたが、「早いもの勝ちじゃ」と答えてやりました。ところで10月号で、女性投稿者って……と書いたけど、1人くらいはいくらなんでもいるでしょ?

●BY SHINTAKO

変数の意味

グラフィック座標

R、U……自機の座標
X、Y……迷路表示用座標
B、C……迷路スクロール用座標増分

その他の変数

A$……迷路作成用
A$(n)……迷路データ読みこみ用
E、W……迷路スクロール用データ読みこみ用
I、J、K……ループ用
S……スティック入力用
V……スコア

プログラム解説

1 初期設定 ■■
●初期設定●迷路マップデータ読みこみ

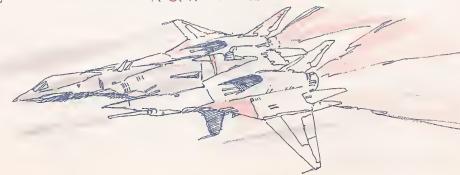
2 迷路作成 ■■■
●迷路作成

3 スタート ■■
●ゲームスタート処理●変数初期設定

4 スクロール ■
●迷路スクロール用データ読みこみ●迷路スクロール用座標増分決定

5 自機移動 ■■
●迷路表示●自機移動(スティック入力)●自機表示●ゲームオーバー判定

6～7 データ1 ■■
●迷路マップデータ(行2で読みこみ)

8 データ2 ■
●迷路スクロール用データ(行4で読みこみ)

〈いじわるファンクションコール/その4・ファンダム通信だより①〉ゴメンなさい。ゴメンなさい。ゴメンなさい。長らくお待たせしている「ファンダム通信Vol.2」の発行にはもう少し時間がかかります。師走(しわす)とはよくいったもので、ファンダム新聞の原稿を書いてくれるはずのファンダム班の先生方(?)も本誌の仕事でとびまわっていて、なかなか時間がとれずに「ファンダム通信」の製作がおくれています。⇨

MSX 2/2+ VRAM64K

BY 山崎貴史

遊び方は54ページにあります

```
10 '●●● Opening ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20 COLOR 15,14,14:SCREEN 5,2,0:DEFINT A-
Y:DEFSNG Z:A=RND(-TIME):OPEN"GRP:" AS#1
30 DIM E(23),G(89),K(23):DEF USR=342:COL
OR=(14,4,4,4)
40 T$="WAIT  PLEASE":T1=82:T2=100:GOSUB
1700:SET PAGE 0,1:CLS
50 FOR I=0 TO 10:LINE (I*13+2,0)-(I*13+1
1,16),15,BF
60 LINE (I*13+1,1)-(I*13+12,15),15,BF:NE
XT:PAINT (132,0),7,14
70 DRAW"S4C15BM142,1LUL9DLD14RC5DR9URU13
C15BM171,156R6FC8L6"
80 FOR I=0 TO 52:READ A$:FOR J=0 TO 3:A(
J)=VAL(MID$(A$,J*2-(J<>3),2+(J=2)))-(I>4
6 AND J=0)*100:NEXT
90 LINE (A(0),A(1))-STEP(A(2),A(3)),1,BF
:NEXT:A=8:FOR I=0 TO 8:PAINT (I*13+5,2),
A,15:A=A*2+(A=8)*14:NEXT
100 FOR I=0 TO 54:READ A,B,A$:DRAW"C1BM=
A;,=B;XA$;":A=A-1:B=B-1:DRAW"C15BM=A;,=B
;XA$;":NEXT
110 RESTORE 2030:FOR I=0 TO 9:READ A,B,A
$:B=B+15:DRAW"C6BM=A;,=B;XA$;":A=A-1:B=B
-1:DRAW"C15BM=A;,=B;XA$;":NEXT
120 FOR I=0 TO 33:READ A$:FOR J=0 TO 3:A
(J)=VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1)):NEXT
130 COPY (A(0)*10,A(1)*15+20)-(A(0)*10+9
,A(1)*15+33),1 TO (A(2)*10,A(3)*15+20),1
:NEXT
140 COPY (0,110)-(9,123),1 TO (128,95),1
:FOR I=0 TO 23:READ E(I):NEXT
150 FOR I=0 TO 3:READ E$(I),P$(0,I),P$(1
,I),P$(2,I):NEXT:SET PAGE 0,0
160 FOR I=0 TO 9:A(I)=0:NEXT:FOR I=0 TO
89:A=RND(-RND(1))*10
170 IF A(A)=9 THEN I=I-1:NEXT ELSE A(A)=
A(A)+1:G(I)=A:NEXT
180 '●●● Start ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
190 CLS:COLOR=(14,4,4,4):FOR I=0 TO 3:Z(
I)=5000:NEXT:M=RND(I)*4:R=1
200 '●●● 1-16 Kyoku Print ●●●●●●●●●●●●●●
210 CLS:A=USR(0):Y=0:IF R=13 THEN COLOR=
(14,3,3,3)
220 T1=73:T2=49:T3=110:T4=104:GOSUB1730
230 T$=STR$(R)+"JK":T1=(R>9)*5+103:T2=64
:T4=150:GOSUB 1620
240 COPY (G(89)*13,0)-(G(89)*13+12,16),1
 TO (144,94)
250 COPY (120,20)-(149,33),1 TO (93,96):
COPY (128,50)-(149,63),1 TO (88,124)
260 T$=E$(M):T1=125:T2=130:GOSUB 1700
270 T$="PUSH SPACE":T1=90:T2=180:GOSUB 1
700
280 IF STRIG(0)=0 THEN Y=0:IF INKEY$=CHR
$(13) THEN Y=1 ELSE 280
290 '●●● Set Screen ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
300 CLS:FOR I=0 TO 3:T1=2:T2=I*53+30:T3=
55:T4=20:GOSUB 1730
310 T1=61:T2=I*53+1:T3=192:T4=49:GOSUB 1
730:NEXT
320 H=0:F=3:FOR I=0 TO 3:A=M+I AND 3
330 COPY (128,I*15+50)-(149,I*15+63),1 T
O (34,A*53+13):NEXT:GOSUB 1490
340 FOR N=0 TO 3:V(N)=-1:GOSUB 720:T=Z(N
):T0=5:T1=5:T2=N*53+34:GOSUB 1600:IF Y=1
 THEN GOSUB 1570
350 P(N)=-1:NEXT:N=3:GOSUB 1460:GOSUB 15
60:N=M
360 '●●● Tsumo => Sute-Hai ●●●●●●●●●●●●●
370 Q(8,N)=G(H+32):W(Q(8,N),N)=W(Q(8,N),
N)+1:A=Q(8,N)
380 IF Y=0 THEN IF N<3 THEN A=10
390 COPY (A*13,0)-(A*13+12,16),1 TO (174
,N*53+30)
400 IF Q(8,N)=V(N) THEN U=N:V=N+4:F=0:GO
SUB 770
410 ON N¥3+1 GOSUB 610,460:FOR I=N TO N+
3:A=I AND 3:IF A=N THEN NEXT:GOTO 430
420 IF Q(8,N)=V(A) THEN U=A:V=N:W(V(U),U
)=W(V(U),U)+1:GOSUB 770 ELSE NEXT
430 H=H+1:N=N+1 AND 3:IF H=56 THEN 1320
440 GOTO 370
450 '●●● Sute-Hai => Player ●●●●●●●●●●●●
460 A=USR(0):P=0:IF P(3)>-1 THEN Q=8:GOT
O 520
470 IF STRIG(0) THEN Q=8:GOTO 520
480 I$=INKEY$:IF (I$=CHR$(27) OR STICK(0
)=1) AND P=0 THEN 580
490 IF I$<"0" OR I$>"9" THEN 470
500 A=(VAL(I$)+9) MOD 10:IF W(A,3)=0 THE
N 470
510 FOR I=0 TO 8:IF Q(I,3)=A THEN Q=I:I=
8:NEXT ELSE NEXT
520 SWAP Q(Q,3),Q(8,3):GOSUB 1660:W(Q(8,
3),3)=W(Q(8,3),3)-1:GOSUB 1760
530 GOSUB 1460:GOSUB 1560:COPY (0,0)-(12
,16) TO (174,189)
540 IF P=0 THEN RETURN
550 GOSUB 720:IF P(3)<>H THEN 570
560 W=W+1:Z(3)=Z(3)-100:T=Z(3):T0=5:T1=5
:T2=193:GOSUB 1600:RETURN
570 COPY (0,0)-(4,26),0 TO (25,161):RETU
RN
580 P=1:BEEP:PLAY"V14T150O5L8ER8ER8E","V
14T150O5L8DR8DR8D"
590 COPY (150,0)-(154,24),1 TO (25,161):
GOSUB 1770:A=USR(0):GOTO 470
600 '●●● Sute-Hai => Computer ●●●●●●●●●●
610 IF P(N)>-1 THEN Q=8:GOTO 660
620 N(0)=0:N(1)=0:FOR I=0 TO 9:A=W(I,N)
MOD 3-1:IF A=-1 THEN NEXT:GOTO 640
630 R(N(A),A)=I:N(A)=N(A)+1:NEXT
```


〈いじわるファンクションコール／その5・ファンダム通信だより②〉といっている私 、カミーユことファンダム欄外担当者兼ファンダム通信編集長の責任というのがかなり大きく、自分でこの原稿を書きながら頭の痛いところで、なんとしても年内には完成させなければと思っています。いつもいつもファンダムに投稿してくれる読者の方々、もう少し待っていてください。

```
640 R1=-(N(0)=0):R2=RND(1)*N(R1):W(R(R2,
R1),N)=W(R(R2,R1),N)-1
650 FOR Q=0 TO 8:IF Q(Q,N)<>R(R2,R1) THE
N NEXT
660 SWAP Q(Q,N),Q(8,N):GOSUB 720:IF P(N)
<H THEN 700
670 BEEP:PLAY"V14T150O5L8ER8ER8E","V14T1
50O5L8DR8DR8D"
680 COPY (150,0)-(154,24),1 TO (25,N*53+
2):W=W+1:Z(N)=Z(N)-100:GOSUB 1770
690 T=Z(N):T0=5:T1=5:T2=N*53+34:GOSUB 16
00
700 GOSUB 1660:GOSUB 1460:GOSUB 1560:IF
Y=1 THEN GOSUB 1570:RETURN ELSE RETURN
710 '●●● Judge => Tenpai ●●●●●●●●●●●●●●
720 C=0:D=0:FOR I=0 TO 9
730 IF W(I,N) MOD 3=1 THEN C=C+1
740 IF W(I,N) MOD 3=2 THEN D=D+1:A=I
750 NEXT:IF C>0 OR D>1 OR P(N)>-1 THEN R
ETURN ELSE P(N)=H:V(N)=A:RETURN
760 '●●● Agari ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
770 BEEP:PLAY"S1M8000T150O5L16EFG-G1":N=
U:GOSUB 1460
780 COPY (Q(8,V AND 3)*13,0)-(Q(8,V AND
3)*13+12,16),1 TO (174,U*53+30),0:IF V<4
 THEN PAINT ((H¥4)*11+75,V*53+10),1,15
790 F=0:FOR N=0 TO 2:GOSUB 1560:NEXT
800 COPY (70,U*53+30)-(199,U*53+46),0 TO
 (0,190),1
810 IF V<4 THEN A=0 ELSE A=2
820 B=U:FOR I=A TO A+1:T$=P$(I,RND(1)*4)
:T1=198:T2=B*53+35:GOSUB 1700:B=V:NEXT
830 FOR I=0 TO 2:U(I)=Q(I*3+1,U):NEXT:K=
U(2)<9:K0=U(0)+U(1)+U(2)+3
840 K(0)=P(U)<4:K(1)=H<4:K(2)=H=P(V):K(3
)=(H-P(U)<5)*(P(U)>-1):K(4)=V>3:K(5)=H>5
1:K(6)=(U=(M+3) MOD 4)
850 K1=1:K2=1:K3=0:K4=0:K5=0:K6=0:K7=1
860 FOR I=0 TO 2:K1=K1*(INSTR("0178",CHR
$(U(I)+48))):K3=K3-(U(I)¥3=I)
870 K2=K2*(INSTR("23456",CHR$(U(I)+48)))
:K4=K4-(U(I)<4)-(U(I)>4)*4
880 K5=K5+U(I) MOD 2:K6=K6-(ABS(U(I)-G(8
9))>1):K7=K7*(((U(I)-G(89)) MOD 3<>0)+(U
(I)=9)):NEXT
890 K(7)=K1<>0:K(8)=K2<>0:K(9)=K3=3:K(10
)=(K4=3 OR K4=12)*K:K(11)=(K5=0 OR K5=3)
*K
900 K(12)=U(0)=U(1) OR U(1)=U(2):K(13)=(
U(0)+1=U(1))*(U(1)+1=U(2))*K
910 K(14)=(U(0)+U(1)+1=U(2))*K:K(15)=((U
(0)+1)*(U(1)+1)=U(2)+1)*K
920 K1=U(1)-U(0):K2=U(2)-U(1):K(17)=(K0
MOD 3=0)*(K1 MOD 3>0)*(K(13)+1)*K
930 K(18)=(K0 MOD 10=0)*K:K(19)=(K0 MOD
10<4)*(K0 MOD 10>0)*K:K(21)=K6=3
940 K(22)=K7*(G(89)<9):K(23)=(U(0)=0)*(K
+1)*(U(1)=3 OR U(1)=8):K(20)=(K+1)*(1-K(
23))
950 K(16)=(U(1)=9 OR (K1 MOD 3=0)*(K+1)
OR (K1 MOD 3+K2 MOD 3=0)*K)*(1-K(23)):L=
W(G(89),U)¥3
960 LINE (0,159)-(58,211),14,BF:T$="PUSH
":T1=10:T2=175:GOSUB 1700:T$="SPACE":T1=
18:T2=187:GOSUB 1700
970 Y=0:IF STRIG(0)=0 THEN 970
980 CLS:T1=21:T2=12:T3=103:T4=151:GOSUB
1730:T1=132:T2=12:GOSUB 1730
990 COPY (0,190)-(217,206),1 TO (69,172)
:COPY (120,20)-(149,33),1 TO (136,25)
1000 COPY (120,20)-(129,33),1 TO (136,65
):COPY (60,80)-(69,93),1 TO (136,105)
1010 COPY (G(89)*13,0)-(G(89)*13+12,16),
1 TO (180,22)
1020 G=0:Z1=0:T2=20:FOR I=0 TO 23:IF K(I
)=0 THEN NEXT:GOTO 1050
1030 G=G+1:T3=(I¥8)*40:T4=(I AND 7)*15+2
0:COPY(T3,T4)-(T3+39,T4+13),1 TO(24,T2)
1040 T=E(I):Z1=Z1+T:T0=3:T1=90:GOSUB 160
0:T2=T2+15:NEXT
1050 T$="D  "+RIGHT$("   "+STR$(Z1),4)+"
E":T1=34:T2=144:GOSUB 1620
1060 Z2=L*80+G*40+U(1)*40+40
1070 A$="80A"+STR$(L)+"B"+RIGHT$(" "+STR
$(L*80),3)+"40A"+STR$(G)+"B"+RIGHT$(" "+
STR$(G*40),3)+"40A"+RIGHT$(STR$(U(1)+1),
2)+"B"+RIGHT$(" "+STR$(U(1)*40+40),3)
1080 FOR I=0 TO 2:T$=MID$(A$,I*9+1,9):T1
=141:T2=I*40+41:GOSUB 1620:NEXT
1090 T$="D  "+RIGHT$("   "+STR$(Z2),4)+"E
":T1=146:T2=144:GOSUB 1620
1100 T$="PUSH SPACE":T1=90:T2=193:GOSUB
1700
1110 IF STRIG(0)=0 THEN 1110
1120 LINE (0,172)-(255,203),14,BF:T1=21:
T2=172:T3=215:T4=23:GOSUB 1730
1130 T1=U+4-M AND 3:COPY (120,T1*15+50)-
(149,T1*15+63),1 TO (32,177)
1140 A=(2-(U=M))*((R<13)+2):A$=MID$("1C5
"+STR$(A/2)+" ",(A=3)*3+4,3):Z=(Z1+Z2)*A
/2
1150 T$=RIGHT$("  "+STR$(Z1+Z2),4)+"EA"+
A$+"B"+RIGHT$("  "+STR$(Z),4)+"E"
1160 T1=67:T2=177:GOSUB 1620:LINE (86,19
6)-(168,197),14,B
1170 T$="PUSH SPACE":T1=90:T2=195:GOSUB
1700
1180 IF STRIG(0)=0 THEN 1180
1190 CLS:FOR I=0 TO 3:T$=E$(I):T1=41:T2=
I*40+15:GOSUB 1700
1200 T1=20:T2=I*40+24:T3=215:T4=21:GOSUB
 1730:NEXT
1210 FOR I=0 TO 3:Z1(I)=0:NEXT:Z1(V)=-Z:
Z1(U)=Z+W*100
1220 IF V<4 THEN 1240 ELSE A=(U=M)+4
1230 FOR I=1 TO 3:B=U+I AND 3:Z1(B)=(-Z/
A)*(1-(M=B)):NEXT
1240 FOR I=0 TO 3:T$=CHR$(70-(Z1(I)<0))+
"    B":T1=93:T2=I*40+29:GOSUB 1620
1250 T=Z(I):T0=5:T1=43:GOSUB 1600;T=Z1(I
):T0=4:T1=103:GOSUB 1600
1260 Z(I)=Z(I)+Z1(I):T=Z(I):T0=5:T1=153:
GOSUB 1600:NEXT
1270 FOR I=1 TO W:COPY (150,0)-(154,24),
1 TO (I*6+14,173):NEXT:GOSUB 1530
1280 T$="PUSH SPACE":T1=90:T2=189:GOSUB
1700
1290 IF STRIG(0)=0 THEN 1290
1300 W=0:R=R-(U<>M):M=M-(U<>M) AND 3:IF
R=17 THEN RETURN 1370 ELSE RETURN 210
1310 '●●● Ryu-kyoku ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
```

次ページへ続く

当選者発表 ●11月号FFB当選者①「ファミクル・パロディックのワッペン」=〈北海道〉藤本あかね・柳沢和浩〈群馬県〉中村祐樹〈埼玉県〉渡辺勲〈東京都〉宮本昌治〈神奈川県〉有馬恵美子〈長野県〉小田切誠・松木一真〈石川県〉小堀勝宏〈福井県〉林宣也〈静岡県〉大塩布由子〈岐阜県〉小出祐三〈三重県〉大谷宏次郎〈滋賀県〉三谷健〈大阪府〉北浦淳美〈兵庫県〉野田行憲〈広島県〉川本敏二〈福岡県〉伊達慎一〈沖縄県〉新垣智之・下田春男⇨

```
1320 F=0:FOR N=0 TO 2:GOSUB 1560:NEXT:GOSUB 1530:LINE (0,159)-(58,211),14,BF
1330 T$="PUSH":T1=10:T2=175:GOSUB 1700:T$="SPACE":T1=18:T2=187:GOSUB 1700
1340 IF STRIG(0)=0 THEN 1340
1350 M=M+1 AND 3:R=R+1:IF R=17 THEN 1370 ELSE 210
1360 '●●● Game Set ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1370 CLS:FOR I=0 TO 3:T$=E$(I):T1=41:T2=I*40+15:GOSUB 1700
1380 T1=20:T2=I*40+24:T3=215:T4=21:GOSUB 1730:NEXT:FOR I=0 TO 3
1390 T$=CHR$(70-(Z(I)<0))+"      E   H"+CHR$(70-(Z(I)<5000))+"      I"
1400 T1=45:T2=I*40+29:GOSUB 1620:T=Z(I):T0=5:T1=55:GOSUB 1600
1410 T=Z(I)-5000:T0=5:T1=155:GOSUB 1600
1420 NEXT:T$="—— GAME SET ——":T1=64:T2=175:GOSUB 1700
1430 T$="PUSH SPACE":T1=90:T2=196:GOSUB 1700
1440 IF STRIG(0) THEN 190 ELSE 1440
1450 '●●● Te-Hai Display ●●●●●●●●●●●●●●●
1460 FOR JI=0 TO 7:FOR JJ=0 TO 7:IF Q(JI,N)<Q(JJ,N) THEN SWAP Q(JI,N),Q(JJ,N)
1470 NEXT:NEXT:RETURN
1480 '●●● Hai-pai ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1490 FOR JI=0 TO 3:FOR JJ=0 TO 9:W(JJ,JI)=0:NEXT:NEXT
1500 FOR JI=0 TO 31:A=JI¥4:B=M+JI AND 3:Q(A,B)=G(JI):W(G(JI),B)=W(G(JI),B)+1
1510 COPY (130,0)-(142,16),1 TO (A*13+70,B*53+30),0:NEXT:RETURN
1520 '●●● Sen-pai ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1530 FOR JI=0 TO 70:A=RND(-RND(1))*90:B=RND(-RND(1))*90:SWAP G(A),G(B):NEXT
1540 SWAP G(89),G(RND(1)*90):RETURN
1550 '●●● Te-hai Print ●●●●●●●●●●●●●●●●
1560 IF N<F THEN COPY (174,N*53+30)-(186,N*53+46) TO (Q*13+70,N*53+30):COPY (0,0)-(12,16) TO (174,N*53+30):RETURN
1570 FOR JI=0 TO 7:A=Q(JI,N)*13:COPY (A,0)-(A+12,16),1 TO (JI*13+70,N*53+30)
1580 NEXT:RETURN
1590 '●●● Moji Print (COPY) ●●●●●●●●●●●●
1600 T4=150:IF T<0 THEN T4=165:T=-T
1610 T$=RIGHT$("    "+STR$(T),T0)
1620 T0=LEN(T$):FOR J=1 TO T0
1630 T3=INSTR("0123456789 ABCDEFGHIJK",MID$(T$,J,1))*10-10
1640 COPY (T3,T4)-(T3+9,T4+13),1 TO (T1,T2):T1=T1+10:NEXT:T4=150:RETURN
1650 '●●● Sute-Hai Print ●●●●●●●●●●●●●●●
1660 COPY (0,0)-(12,16) TO (Q*13+71,N*53+30)
1670 COPY (Q(8,N)*13,0)-(Q(8,N)*13+12,16),1 TO ((H¥4)*11+70,N*53+8)
1680 GOSUB 1760:RETURN
1690 '●●● Moji Print (PRINT #) ●●●●●●●●
1700 COLOR 1,0:FOR JI=0 TO 1:PRESET (T1-JI,T2-JI),,TPSET
1710 PRINT #1,T$:COLOR 15,0:NEXT:COLOR 15,14:RETURN
1720 '●●● Draw Line ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1730 T=1:FOR JI=0 TO 1:DRAW"C=T;BM=T1;,=T2;DLD=T4;RDR=T3;URU=T4;LUL=T3;"
1740 T1=T1-1:T2=T2-1:T=15:NEXT:T4=150:RETURN
1750 '●●● Sound "Pashi!" ●●●●●●●●●●●●●●
1760 SOUND 0,1:SOUND 1,5:SOUND 6,10:SOUND 7,135:SOUND 8,16:SOUND 11,144:SOUND 12,15:SOUND 13,1:RETURN
1770 IF PLAY(0) THEN 1770 ELSE RETURN
1780 '●●● Data ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1790 DATA 0502301,0604210,1702501,1603203,2103205,2008201,1909201,1810201
1800 DATA 1711201,1612201,1613701,3002501,2903202,3403203,3107401,3408205
1810 DATA 3013501,2910203,4202210,4211701,4604210,5502701,5502206,5806301
1820 DATA 6007206,5510203,5613501,6902501,6803210,7303202,7107301,7308205
1830 DATA 6913501,8102701,8604200,8505201,8407201,8309201,8211201,8113201
1840 DATA 9502501,9403203,9408205,9903203,9908205,9507501,9513501,0802501
1850 DATA 0703205,0808301,1203210,0711202,0813501
1860 DATA 11,42,R8,43,102,R4BH5R6BD11RL8,12,104,URU6R6D11HL6GU11R5D6R2,41,93,URU2RU3BR4D3RD2RDBU9L8R4U3
1870 DATA 101,138,URU2RU9D3L2R6D9R2U2,1,101,R8L4U5D12,41,48,R8L4U12D4R3,51,45,U7R8D7HL7BF4U12,61,36,R8L4D12U10F3
1880 DATA 48,25,DRD2BL8U2EU4FR2D5H2DF2DLD2LDLDLBR6U12,94,81,DR5D11HL6GU11R2BF5L6,11,33,R8L2U10R2L4NU2L4BF2D6
1890 DATA 23,31,U7R5D7L5U3R5U2L5BE2U3DR4L8BD2D9R8,21,48,RURU6R3D7R3U2BU2L8BU4RDR6ELH3G2HBU2R3BR3GF
1900 DATA 7,23,GDGL4BD2D5BR3H2RF2R4BU2L3U4R3D3BH7R2ER4D3LBG4GU9,83,96,LDLBD3ERGD8BR2E4U2L3BD2DF3RBU8LU4L3D4
1910 DATA 69,89,L4EBG5U11D2R3LU3BR3DLD4R4U4L2D3EL2F2D7BH6RD5,55,27,D4GDBL3RU12D3LR8BD9H2GBU3FEU3L3NU5G3L
1920 DATA 44,76,L2U3R3D3BD2R2U7L6ERE2F3RHBU3L6R3U,67,78,R2U4LD2L3EU9R2D4L4U4RF2GH3G2DE2BF6UL5D6BL2U9
1930 DATA 66,96,D12BH3R6BD3L5H2GU2EU4LBU3FER6BG4R3D2L4U4R4D
1940 DATA 51,120,UEUR2F2U6R3D9L3U7L5BU3R2UR2BG2D10,51,135,UEUR2F2R2UL2U2R3D5L3UBU7R2FL4GL3BU3RERFREDR2BL6D11BR2REFR
1950 DATA 101,24,E2UFR3DG2D4L2R5U4L6D8R7U2,61,22,D9FUEBU6BR1R5L1U3D10G2L1,1,82,D4BR3U4BR5D8G3L4
1960 DATA 21,87,R8BD6L4HU10L2R7,90,52,F2BU3F2BG10R5BU8G3BG3DU11D3L2R8,101,63,U11R7D11HL5
1970 DATA 129,52,R8BD5DL8U4R8D2L8BD7URU2RU2R4D2RD2RDBL4U12,131,71,F2E2BD2L4BD2R4BD3R2U9L8D9BR4U4BU5U3D1L4R8
1980 DATA 130,90,URU7R3D7R3U4L8D8ER6FU3BU8L8,3,123,U3G2UE2U8BR3D12R3U2BU7LDLBL5L
1990 DATA 25,123,RU6H2G2LBD3RE3BD3G3LBU10UR4UFR3DGL6BF5E2UGBD3D2RD,146,156,R3BH5L2BD4R2BD2L2BD2R3D4L4U4BU6R4BE2D12
2000 DATA 154,154,U3FR3BD3L6D5R6U4BG7RUBR2DBR2UBR2DR,205,161,LU3R2D3BD2R2URU6L7U2R6U3L6D9LD2
```


当選者発表 ●11月号FFB当選者②「アレスタのテレホンカード」=〈北海道〉近藤秀世〈千葉県〉岩崎大登〈神奈川県〉長崎栄督〈福井県〉南川京子〈和歌山県〉西岡久繕／「ハード・グラフィックス(総集編)」=〈新潟県〉吉田正晴〈兵庫県〉大田英人〈香川県〉西村良清／「サイオブレードのポスター」=〈埼玉県〉土井庸平〈千葉県〉高柳省吾〈東京都〉小野由岐〈静岡県〉薩川格広〈山口県〉杉本英志郎⇨

```
2010 DATA 212,163,U12R7D12HL6U4R7U4L6,15
2,11,U10GD21FU10RD10EU21HD11C8DLU
2020 DATA 162,157,R6BH3D6,112,154,F6BU6G
6,122,155,R6BD4L6,133,162,URD,187,151,LG
2DGD4FDF2R,192,151,RF2DFD4GDG2L
2030 DATA 1,153,D8F2R3E2U8H2L3G,14,152,E
D12RL2,21,155,U2E2R3F2D3G2LGLG2D2R7
2040 DATA 31,151,R7G5ER2F2D4G2L3H2U,45,1
51,"M-4,+9DR7BG2U9",58,151,L7D6E2R3F2D4G
2L3H2U
2050 DATA 68,153,H2L3G2D8F2R3E2U4H2L3G,7
1,151,"R7DM-5,+11",85,157,L2H2U2E2R3F2D2
G2F2D2G2L3H2U2E,91,160,DF2R3E2U8H2L3G2D3
F2R3E
2060 DATA 0001,1002,1003,1123,1180,1197,
11B7,1587,2012,2013,2133,2125,4142,4581,
4583,5017,5096,50A5,5107,6027,60A6,60B5,
6162,61A3,6422,6495,64E0,85C0,A086,A0A1,
26E2,26E3,26E4,26E5
2070 DATA 640,640,240,80,120,480,120,240
,160,120,160,120,480,320,200,320,160,160
,200,80,80,120,240,640
2080 DATA COM 1,ロンて゛す。,くそー!,ツモ。,COM 2,ロン
か・・。,やられたー!,ツモた゛な。,COM 3,ロンた゛よ!,ありゃりゃ。,ツ
モた゛っ!,PLAYER,・・・。,・・・。,・・・。
```

変数の意味

グラフィック座標

A(n)……文字の座標
T0～T4……点数、枠線の座標

その他の変数

A、B……汎用
A$……データ読みこみ(牌のパターンなど)
C、D……リーチ判定用
E(n)……役の点数
E$(n)……名称(COM1など)データ読みこみ
F……流局、あがり判定フラグ
G、L……ボーナス得点計算
G(n)……ツモ牌の順番
H……ツモ牌数
I、J、JI、JJ……ループ用
I$……キー入力用
K、K0～K7……役判定
K(n)……役フラグ
M……親フラグ
N……捨て牌をする人
N(n)、R(n, m)、R1、R2……コンピュータ思考用
P……リーチ済み判定用
P(n, m)……リーチフラグ
P$……メッセージデータ読みこみ用
Q……捨て牌
Q(n, m)……手牌
R……局数
T$……メッセージ表示用
U……あがった人の番号
U(n)……役判定用
V……ふった人の番号
V(n)……待ち牌
W……リーチ棒の数
W(n, m)……リーチ判定用
Y……オープンモードフラグ
Z、Z1、Z2……得点計算用
Z(n)……持ち点
Z1(n)……支払う点数

プログラム解説

10 REM文
20～40 初期設定
50～90 牌作成
100～140 文字作成
150 名称用データ等読みこみ
160～170 牌の枚数設定
180 REM文
190 持ち点初期化、親決め
200 REM文
210～280 局数画面表示
290 REM文
300～350 ゲーム画面表示
360 REM文
370～440 メインルーチン
　370～380 ツモ処理
　390 ツモ牌表示
　400 ツモあがり判定
　410 行460～700にある捨て牌処理サブルーチンへ飛ぶ
　420 ロンあがり判定
　430 次の人へ移動、流局判定
　440 行370へ飛ぶ
450 REM文
460～590 プレイヤー捨て牌処理サブルーチン
　460 リーチ済み判定
　470～500 捨て牌選択
　510～520 捨て牌処理
　530 捨て牌表示
　540 リーチ判定(ESCキースティック入力判定)
　550 テンパイ判定サブルーチンへ飛ぶ
　560 点数表示
　570 リーチ棒表示
　580 リーチ音
　590 リーチ棒消去、キーバッファクリア
600 REM文
610～700 コンピュータ捨て牌処理
　610 リーチ済み判定
　620～640 コンピュータ思考
　650～660 捨て牌処理
　670 リーチ音
　680 リーチ棒表示
　690 点数表示
　700 捨て牌表示
710 REM文
720～750 テンパイ判定サブルーチン
760 REM文
770～1300 あがり処理サブルーチン
　770 あがり音
　780～800 メッセージ表示
　810～950 役判定
　960～970 トリガー入力判定
　980～1010 点数画面表示
　1020～1090 役、ボーナス点表示
　1100～1110 トリガー入力判定
　1120～1160 あがり点表示
　1170～1180 トリガー入力判定
　1190～1260 持ち点表示
　1270 リーチ棒表示
　1280～1290 トリガー入力判定
　1300 ゲーム終了判定
1310 REM文
1320～1350 流局処理
1360 REM文
1370～1440 ゲーム終了処理
1450 REM文
1460～1470 牌をならびかえる
1480 REM文
1490～1510 牌を配る
1520 REM文
1530～1540 牌を混ぜる
1550 REM文
1560～1580 手牌表示
1590 REM文
1600～1640 COPY命令による、文字表示サブルーチン
1650 REM文

プログラマからひとこと

採用率2割5分野郎の3+1度目の正直

やっと採用されました! 長かったなあ。初投稿してからもう約1年、早いもんだなあ。このプログラムで投稿は4回目になるんだけど、やっとのことで初採用されました。「採用率2割5分野郎の3+1度目の正直」ってとこかな? ところで、このプログラムには、スプライトがまったく使われていません。いまどき、スプライトをまったく使っていないゲームも珍しいですよ(どこが!?)…………。

●BY 山崎貴史

次ページへ続く

●11月号FFB当選者③「サイオブレードの気球モデル」=〈岩手県〉溝口信夫〈愛知県〉三田良範〈和歌山県〉岡崎仁博〈兵庫県〉藤原大生〈福岡県〉藤木圭一郎/「サイオブレードのTシャツ」(Mサイズ)=〈富山県〉森本健司〈香川県〉藤沢英人〈福岡県〉松下剛(Lサイズ)=〈栃木県〉西山光二〈京都府〉白井達也〈鳥取県〉宮脇隆徳⇨

1660〜1680　捨て牌表示
1690　REM文
1700〜1710　PRINT＃命令による、文字表示サブルーチン
1720　REM文
1730〜1740　枠線表示
1750　REM文
1760〜1770　捨て牌音
1780　REM文
1790〜1850　牌データ(行80で読みこみ)
1860〜2050　文字データ(行100で読みこみ)
2060　文字コピーデータ(行120で読みこみ)
2070　役得点データ(行140で読みこみ)
2080　メッセージデータ(行150で読みこみ)

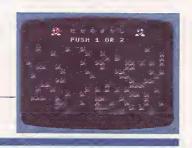
プログラム確認用データ

使い方は55ページを見てください

10>206	20>153	30> 87	40>250	1050> 85	1060>251	1070>136	1080>229
50> 20	60>146	70>152	80> 79	1090>232	1100> 99	1110>122	1120>225
90> 68	100>145	110>194	120>100	1130> 58	1140> 58	1150> 98	1160> 26
130> 78	140> 81	150>241	160>174	1170>107	1180>240	1190>142	1200> 96
170> 60	180> 32	190> 52	200>227	1210>178	1220>102	1230> 81	1240>188
210>208	220>106	230>134	240>150	1250> 15	1260>178	1270> 83	1280> 83
250> 50	260>215	270> 47	280>159	1290>207	1300>248	1310>184	1320>167
290>164	300>216	310>188	320> 31	1330> 46	1340>145	1350>157	1360> 86
330> 46	340>134	350> 98	360> 68	1370>142	1380>221	1390> 65	1400>139
370> 8	380> 59	390>235	400>104	1410> 89	1420> 1	1430>111	1440>179
410> 35	420>199	430>193	440>104	1450>176	1460> 95	1470> 78	1480> 47
450>127	460> 86	470> 25	480>138	1490> 76	1500>101	1510> 14	1520>121
490> 21	500>193	510> 63	520>172	1530>160	1540> 2	1550>134	1560> 42
530>148	540> 36	550>232	560>121	1570> 76	1580>205	1590>159	1600>253
570>231	580> 79	590>117	600>243	1610>223	1620> 45	1630>120	1640> 68
610>199	620>199	630> 91	640> 22	1650> 33	1660>146	1670>127	1680>111
650>153	660> 43	670>133	680> 9	1690> 3	1700> 78	1710>152	1720> 2
690>233	700> 85	710>103	720> 73	1730>207	1740> 62	1750>236	1760>149
730> 93	740>116	750>238	760>105	1770>143	1780>227	1790> 34	1800>138
770>161	780>219	790> 60	800>120	1810> 95	1820>227	1830>247	1840>107
810>107	820>116	830> 20	840>116	1850> 22	1860>107	1870>148	1880>207
850> 18	860>255	870> 73	880>107	1890>161	1900>208	1910> 81	1920>105
890>240	900> 22	910> 81	920> 19	1930> 36	1940>128	1950>183	1960> 79
930> 96	940> 53	950> 57	960> 1	1970> 63	1980>215	1990>240	2000>172
970> 31	980>205	990> 8	1000>131	2010>200	2020>198	2030>170	2040>155
1010> 74	1020>217	1030>109	1040>154	2050>190	2060>122	2070>164	2080> 93

宝さがし

MSX MSX2/2+　RAM16K
BY SHINTAKO

遊び方は52ページにあります

```
10 SCREEN1,2,0:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,1,
1:DEFINTA-Z:A=RND(-TIME):DEFUSR=342
20 FORI=0TO63:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$
("000F13212121212173FF30180C0603010000F0C8
84848484CEFF0C183060C0800000000C12121E1E
0C000C063379FCFC00000030787848483000306 0
CC9E3F3F00",I*2+1,2)):NEXT:A$=CHR$(0)
30 FORI=264TO727:VPOKEI,VPEEK(I)ORVPEEK(
I)/2:NEXT:FORJ=0TO1:FORI=0TO15:VPOKE776+
I+J*56,ASC(MID$(A$+"ソソぞ"+A$+"ろろるUェUェUェUェ
B 縁(え*MゆUェUェUェUェ",I+1+J*16,1)):NEXTI,J
40 T$=STRING$(21,97):L$="a":R$=L$+STRING
$(19,28)+L$:S$="  ":T=800:M=6144:I$="T14
0V15S1M9000":SOUND7,42:PLAYI$,I$,I$:B$="
bibibib":C$="ibibibi":V$="L16EDCDEDCDC"
50 CLS:PLAY"L4O5EGGDFFCEEO4BO5CDC","L4R4
CCR4CCR4CCCCCC":FORI=0TO99:LOCATE(RND(1)
*28)+2,(RND(1)*15)+7:PRINT"h":NEXT
60 XX=2:YY=2:FORI=0TO1:X=56+I*136:Y=20:P
UTSPRITEI,(X,Y),8-I*3,0:E(I)=0:F(I)=0:V(
I)=0:Z(I)=0:O=1:G=1:PUTSPRITEI+2,(X,Y),1
5,1:NEXT:LOCATE11,3:PRINT"た か ら さ が し"
70 LOCATE11,5:PRINT"PUSH 1 OR 2":C=(RND(
1)*14)+2:VPOKE8205,C*16:I$=INKEY$:IFI$<"
1"ORI$>"2"THEN70
80 P=VAL(I$)-1:K$="0":IFP=0THEN120
90 LOCATE6,5:PRINT"3:SURVIVOR 4:VS MODE"
:I$=INKEY$:IFI$<"3"ORI$>"4"THEN90
100 IFI$="3"THEN120
110 LOCATE8,6:PRINT"なんかいせんまで? (1-9)":K$
=INKEY$:IFK$<"1"ORK$>"9"THEN110
120 KA=VAL(K$)
130 C=(RND(1)*8)+2:VPOKE8204,C*16:Q=T:IF
KA=-5THENXX=1:O=3ELSEIFKA=-10THENXX=2:YY
=1:O=3:ELSEIFKA=-15THENXX=1:O=5:ELSEIFKA
<-19ANDKAMOD5=0THENT=T+(T>300)*100:O=7
140 RESTORE370:CLS:DD$=D$:FORI=0TORND(-T
IME)*50:READD$:NEXT:IFDD$=D$THEN140ELSEA
=RND(-VAL("&H"+D$)):CLS:FORI=0TO3:PUTSPR
ITEI,(0,207):NEXT:PRINTS$+T$
150 PLAY"O1L12DDEEDDCCDR12CD":FORJ=2TO18
STEP2:LOCATE2,J:PRINTR$:LOCATE2,J-1:PRIN
TR$:FORI=2TO18STEP2:A=RND(1)*4:LOCATEI+2
,J:PRINTCHR$(28+A)+L$:LOCATEI+2,J:PRINTL
$:NEXTI,J:PRINTS$+R$:PRINTS$+T$
160 R=(RND(1)*16)+4:U=(RND(1)*16)+2:IFVP
EEK(M+R+U*32)<>32THEN160
170 FORI=0TOP:X(I)=(RND(1)*19)+3:Y(I)=(R
ND(1)*19)+1:GOSUB360:IFW<>32ORX(I)=RANDY
(I)=UTHENI=I-1:GOTO190
180 IFKA>0ORE(I)<GTHENE(I)=0ELSEE(I)=O
190 NEXT:G=O:FORI=0TO6:LOCATE24,I:PRINTB
$:SWAPB$,C$:NEXT:FORJ=-XXTOXX:FORI=-YYTO
YY:LOCATEI+27,J+3:PRINTCHR$(VPEEK(M+(R+I
)+(U+J)*32)):NEXTI,J:LOCATE27,3:PRINT"h"
```


当選者発表

●11月号FFB当選者④「Mファン特製ゴージャス福袋」=〈北海道〉柳原大〈栃木県〉深野慎也〈埼玉県〉染谷龍一〈京都府〉佐藤義晃〈福岡県〉舞山雅宏／「テープ版ドラゴンクエスト・イン・コンサート２」=〈埼玉県〉浅野光伸〈大阪府〉大谷明〈兵庫県〉前田貴広／「ＣＤ版ミュージック・フロム・ヤシャ＆アークス」=〈秋田県〉関友明〈岐阜県〉今井正史⇨

```
200 FORI=0TOP:LOCATE23,7+I*4:PRINTUSING"
#PL ####";I+1,V(I):LOCATE23,8+I*4:PRINTS
TRING$(Z(I),104):NEXT:LOCATE23,14:PRINTG
-E(0)"ﾁｬﾝｽ1P":IFP>0THENLOCATE23,16:PRINT
G-E(1)"ﾁｬﾝｽ2P":IFKA>0THENLOCATE10,22:PRI
NTK$"かいせんまで":"VAL(K$)-(KA-1)
210 Q=Q-1:LOCATE2,22:PRINTUSING"TIME###"
;Q:FORI=0TOP:IFE(I)=GTHEN260ELSES=STICK(
I):Z=STRIG(I):H=(S=7)-(S=3):N=(S=1)-(S=5
):X(I)=X(I)+H:Y(I)=Y(I)+N:GOSUB360:IFW<>
32THENX(I)=X(I)-H:Y(I)=Y(I)-N:GOSUB360
220 X=X(I)*8-4:Y=Y(I)*8-4:PUTSPRITEI,(X,
Y),8-I*3,0:PUTSPRITEI+2,(X,Y),15,1
230 VPOKE8205,C*16:C=C+1+(C>14)*6:IFZ=0T
HEN260
240 PLAY"","CR":GOSUB360:IFX(I)=RANDY(I)
=UTHENF(I)=1ELSEPLAY"O1"+V$,"O2"+V$:GOSU
B360:E(I)=E(I)+1:LOCATE23,14:PRINTG-E(0)
"ﾁｬﾝｽ1P":IFP>0THENLOCATE23,16:PRINTG-E(1
)"ﾁｬﾝｽ2P"
250 IFE(I)=GTHENFORJ=0TO1:PUTSPRITEI+J*2
,(0,207):NEXT
260 NEXT:IFF(0)+F(1)>0THEN290
270 IFE(0)+E(1)<(P+1)*GANDQ>0THEN210
280 LOCATER,U:PRINT"h":FORI=0TO1:I=-(STR
IG(0)+STRIG(1)):NEXT:IFKA>0THEN320ELSE33
0
290 FORI=0TOP:IFF(I)=0THEN310ELSELOCATER
,U:PRINT"h":V(I)=V(I)+Q¥10:F(I)=0
300 Z(I)=Z(I)-(KA>0):FORJ=0TO1:PUTSPRITE
I+J*2,(0,207):NEXT
310 NEXT:PLAY"L16O6EDCDEFEDEGFEAGFEBAGAB
AGAB1","L16O1CR8.CR8.CR8.CR8.CR8.CCR8C1
320 GOSUB350:KA=KA-1:IFKATHEN130
330 FORI=0TO2000:NEXT:CLS:FORI=0TO3:PUTS
PRITEI,(0,207):NEXT:FORI=0TO767STEP3:VPO
KEM+I,104:NEXT:FORI=8TO11+P*4:LOCATE11,I
:PRINTSPC(11):NEXT:FORI=0TOP
340 LOCATE13,9+I*4:PRINTUSING"#P ####";I
+1;V(I):LOCATE12,10+I*4:PRINTSTRING$(Z(I
),104):NEXT:PLAY"L16O6BAGFAGFEGFEDFEDCO5
C4O6C8C8O5C1":FORJ=0TO5:FORI=0TO255:VPOK
E8205,(I¥16)*16:NEXTI,J:GOTO50
350 IFPLAY(0)THEN350ELSEA=USR(0):RETURN
360 W=VPEEK(M+X(I)+Y(I)*32):RETURN
370 DATA 02,06,07,08,09,0D,0E,12,13,14
380 DATA 19,1D,21,22,24,26,2A,31,35,36
390 DATA 38,3C,41,42,45,46,49,4D,4E,50
400 DATA 58,5A,5C,5D,5E,5F,60,61,62,63
410 DATA 65,66,67,6C,6D,71,76,79,7B,7C
```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……パッパラパー表示用の座標

X(n)、Y(n)……パッパラパーの座標

H、N……パッパラパーの座標増分

テキスト座標

R、U……宝の位置の座標

その他の変数

A……乱数初期化／乱数用

A$……キャラクタ定義用

B$、C$……ヒントの外ワク表示用

C……宝の色

D$……迷路作成用データ読みこみ用

DD$……迷路作成用データチェック用

E(n)……ミス数

F(n)……宝を発見したかの判定用

G……チャンスの残り回数

I、J……ループ用

I$……効果音(タイトルデモ時)、キー入力

KA……対戦回数

K$……キー入力

L$……迷路表示用(レンガ)

M……VRAMのパターン名称テーブルのアドレス

O……基準チャンス数

P……1人用、対戦モード判定フラグ

Q……タイム

R$……迷路表示用(迷路の左右の壁)

S……スティック入力

S$……迷路表示用(空白2つ)

T……タイムの初期値

T$……迷路表示用(迷路の上下の壁)

V(n)……得点

V$……音データ

W……パッパラパーの座標上のキャラクタのキャラクタコード

XX、YY……ヒントの広さ

Z……トリガー入力

Z(n)……宝を取ったかの判定用(VSモード)

プログラム解説

10　初期設定、USR関数定義

20　スプライトパターン定義

30　キャラクタパターン定義

40　変数初期設定

50〜60　タイトルデモ表示

70〜120　モード設定

130〜170　ゲーム画面表示、ゲームスタート処理

180　パッパラパーがプレイできるかの判定処理

190　ヒント作成表示

200　得点、残りチャンス数、回戦数などの表示

210　タイム表示、パッパラパー移動処理(スティック入力)

220　パッパラパー表示

230　宝、ヒントの外ワクの色を変える

240〜270　宝発見判定処理

280　回答表示、終了判定処理

290　得点加算

300〜320　宝をとったときの処理

330〜340　エンドデモ表示

350　音が鳴っているあいだウエイトをかける

360　座標上のキャラクタのキャラクタコードを調べる

370〜410　迷路作成用データ(行140で読みこみ)

プログラマからひとこと

新タコです。オットちがった。ところで私はこんなことしていいていいのだろうか。中間テスト1日前だってのに。ところでこのゲーム、ファミマガをずっとまえから読んでいる人にはなんかあれ？　と思ったかも。その作者も私です。

●BY SHINTAKO

プログラム確認用データ

使い方は55ページを見てください

10>187	20>249	30>199	40> 28	250> 50	260> 90	270>146	280>241
50> 69	60> 59	70> 68	80>105	290> 22	300>184	310> 65	320>190
90>171	100>168	110>169	120>128	330>180	340>199	350>193	360>187
130> 12	140> 78	150>170	160>132	370>120	380>116	390>195	400>163
170> 30	180> 62	190>144	200>172	410> 5			
210>253	220>211	230>174	240>134				

●11月号FFB当選者⑤「CD版ミュージック・フロム・ヤシャ＆アークス」=〈京都府〉広井伸也〈大阪府〉中野雅昭〈長崎県〉笹田洋平／「CD版ラスト・ハルマゲドン全曲集」=〈東京都〉皆瀬文彦〈新潟県〉中野雅敏〈福井県〉吉岡昌徳

地中海

MSX MSX2/2+ RAM32K
BY TEIJIRO

遊び方は53ページにあります

```
10 SCREEN1,2,Ø:WIDTH28:CLEAR999,&HBFFF:K
EYOFF:COLOR15,4,4:DEFINTA-Z
20 Z=&HCØØØ:DEFUSR=Z:DEFUSR1=Z+163:DEFUS
R2=Z+2Ø5:FORI=256TO76Ø:V=VPEEK(I):VPOKEI
,VORV¥2:NEXT
30 FORI=ØTO1Ø:READA$:FORJ=ØTO31:POKEI*32
+J+Z,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I
40 FORI=ØTO22:READA,A$:FORJ=ØTO7-(I>12)*
24:VPOKEA*8+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
:NEXTJ,I
50 FORI=ØTO4:VPOKE8214+I,VAL("&H"+MID$("
41B161E11A",I*2+1,2)):NEXT:N=1Ø:GOTO21Ø
60 CLS:E=1:P=Ø:Q=Ø:F=Ø
70 A=52:B=Ø:FORI=ØTO511:POKE&HC2ØØ+I,Ø:N
EXT:U=USR2(Ø):Q=Q+1Ø
80 FORI=ØTO4Ø+Q:POKE&HC88B+RND(1)*1Ø4+IN
T(RND(1)*29)*128,2Ø2+(I<25):NEXT
90 FORI=ØTO15:W=RND(1)*1Ø4-1Ø485:IFPEEK(
W)=184THENI=I-1:NEXTELSEPOKEW,184-(I>7)*
16:NEXT
100 P=P-(P<12Ø)*2Ø:FORI=ØTOP:POKEI*4-158
72,214:POKEI*4-15871,12+RND(1)*1Ø4:NEXT
110 LOCATE5,Ø:PRINT"──  リ  ル  レ  ──":U
=USR1(A):FORI=ØTO1:PUTSPRITEI,(12Ø,71),1
5-I*8,I*4:NEXT:PLAY"SØM999L8O4CEFGBRABL6
4":FORI=ØTO2ØØØ:NEXT
120 M=M+1:S=STICK(Ø):C=(S=6ORS=7ORS=8)-(
S=2ORS=3ORS=4)-(MMOD5=Ø)*(INT(RND(1)*2)*
2-1):H=(B>Ø):D=H-(S=4ORS=5ORS=6)*2:E=(D=
1):A=A+C:B=B+D:U=USR(Ø)
130 FORI=ØTO3:W=&HC8ØC+A+I+B*128-(I>1)*1
26:ONINSTR("ｸﾀﾈﾉﾐﾒ",CHR$(PEEK(W)))GOSUB1
6Ø,17Ø,17Ø,17Ø,18Ø,18Ø:NEXT
140 LOCATE1,19:PRINTUSING"とっぷ°####Ø  すこあ
####Ø  さんそ##";N;F;G¥5:G=G+H-(G<15Ø)*(1+H
)*(15Ø-G):IFG<ØTHEN2ØØELSEIFPLAY(Ø)=ØAND
MMOD9=ØANDB>ØTHENPLAY"O4CA"
150 U=USR1(A+B*128):PUTSPRITEØ,(12Ø,71),
15,MMOD2-E*2:PUTSPRITE1,(12Ø,71),7,4-E:P
UTSPRITE2,(12Ø,55),4,M¥2MOD4+6:GOTO12Ø
160 F=F+1:POKEW,178:PLAY"O8CB":IFFMOD8TH
ENRETURNELSERETURN19Ø
170 G=G-25:PLAY"O2C":RETURN
180 A=A-C:B=B-D:RETURN
190 LOCATE9,6:PRINT" CLEAR !! ":PLAY"SØM
999L32O6BGEDCDEFBGEDCDEFBGEDCDEFBBB":FOR
I=ØTO4ØØØ:NEXT:GOTO7Ø
200 LOCATE8,6:PRINT" GAME  OVER ":PLAY"S
ØM999L8O3CFGDCDC":FORI=ØTO1:I=-STRIG(Ø):
NEXT:N=N-(N<F)*(F-N)
210 CLS:PUTSPRITEØ,(Ø,2Ø8):LOCATE7,8:PRI
NT"─  リ ル レ  ─"SPC(123)"PRESENTED BY T
EIJIRO"SPC(122)"PUSH SPACE KEY !!"
220 B$="CFDGEABGEFBABR":FORI=ØTO13:A$=MI
D$(B$,I+1,1):PLAY"SØM999L4O5XA$;":FORJ=Ø
TO1:J=1+PLAY(Ø):IFSTRIG(Ø)THEN6ØELSENEXT
J,I:GOTO22Ø
230 '
240 DATA 21ØØC2Ø68Ø7EFEØØ2ØØ711Ø4ØØ191ØF
5C911Ø1ØØ195E57D5EB36B2ØØØØØØEB11
250 DATA Ø1ØØ197ED1E5D5EBFEØØ2ØØ611ØØØ1B
7ED5211800Ø197EØØØØFEB22811E1D1EB
260 DATA 7EFEØØ2ØØ436Ø118Ø236ØØEB18Ø2D1D
1E5EB11Ø1ØØ197ED1E5D5EBFEØØ2ØØ611
270 DATA Ø2ØØB7ED5211Ø1ØØ197EØØØØFEB2281
1E1D1EB7EFEØØ2ØØ436Ø118Ø236ØØEB18
280 DATA Ø2D1D136CØØØØØØEBD511Ø3ØØB7ED5
2D172D511Ø1ØØ19D17311Ø3ØØ191ØØ1C9
290 DATA C3Ø5CØ21F9F74621F8F74E21ØØC4Ø91
12318Ø612C5D5E5Ø11AØØCD5CØØE1D1Ø1
300 DATA 8ØØØ09EBØ12ØØØ09EBC11ØE8C921ØØC
4ØEØ8Ø68Ø362Ø11Ø1ØØ191ØF879D6Ø14F
310 DATA FEØØ2ØEE218ØC8ØE1EØ68Ø36B211Ø1Ø
Ø191ØF879D6Ø14FFEØØ2ØEE21ØØD8ØEØ7
320 DATA Ø68Ø36D111Ø1ØØ191ØF879D6Ø14FFEØ
Ø2ØEE21ØØC8Ø68Ø36B111Ø1ØØ191ØF821
330 DATA 8BC8Ø61E36D2118ØØØ191ØF821F4C8Ø
61E36D2118ØØØ191ØF8218ØD7Ø68Ø36DØ
340 DATA 11Ø1ØØ191ØF8C9ØØØØØØØØØØØØØØØØØ
ØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ
350 '
360 DATA 177,FFFFFFFF7E381ØØ,184,ØØØØØØ
7EE3FDFF7E,192,3C42998D858142 3C,2ØØ,ØØØØ
ØØ1Ø387CFE7F,2Ø1,1Ø383C7EFF7E3C18
370 DATA 216,4A4AEA5F4A6A488F,217,1Ø1ØFE
9292FE1Ø1Ø,218,2ØBEØØBE2A7FAABE
380 DATA 21Ø,FFFFFFFFFFFFFFFF,2Ø2,ØØØØØØ
183Ø,178,,2Ø8,B5,2Ø9,
390 DATA 1792,ØF38716Ø6Ø6Ø7Ø3F4FFØFF3F1F
1FØFØ6FØ1CCE66Ø6Ø6ØEFCF2ØFFFFCFCF83ØØØ
400 DATA 1796,ØF38716Ø6Ø6Ø7Ø3F4FFØFF3F3F
1FØCØØFØ1CCE66Ø6Ø6ØEFCF2ØFFFFCF8F8FØ6Ø
410 DATA 18ØØ,ØØØC1F3F3FFFFØ4F3F7Ø6Ø6Ø66
7338ØF6ØFØF8F8FCFFØFF2FCØEØ6Ø6Ø68E1CFØ
420 DATA 18Ø4,Ø6ØF1F1F3FFFFØ4F3F7Ø6Ø6Ø66
7338ØFØØ3ØF8FCFCFFØFF2FCØEØ6Ø6Ø68E1CFØ
430 DATA 18Ø8,ØØØ7ØE1F1F1FØFØØ3ØØFØØØØØØ
ØØØØØØØØEØ3Ø98F8F8FØØØØCFØØØØØØØØØØØØØ
440 DATA 1812,ØØØØØØØØØØØØØØF3ØØØØF1F1F19
ØCØ7ØØØØØØØØØØØØØØFØØCØØFØF8F8F87ØEØØØ
450 DATA 1818,ØØØØØØØØC1A1EØCØØØØØØØØØ6Ø
DØFØ6Ø,1822,ØØØØØC1A1EØCØØØØØØØØ3Ø68783Ø
,1826,ØC1A1EØCØØØØØØØØ18343C18,183Ø,ØØØØ
ØØØØØØØØØØØØC1A1EØC
460 ' < ちちゅうかい >  PRESENTED BY TEIJIRO
```


当選者発表
●11月号ソフトプレゼント当選者①『ラスト・ハルマゲドン』=〈岐阜県〉太田英樹・高橋哲人〈山口県〉橋本雅則〈福岡県〉原健太郎・吉村朋裕 『めぞん一刻・完結篇』=〈埼玉県〉小林智彦〈東京都〉寺西英一〈大阪府〉山崎和孝〈島根県〉須山政和〈佐賀県〉末藤博海／『イースII』=〈福島県〉美和健一〈群馬県〉大谷修〈埼玉県〉石川直木〈神奈川県〉山下美登里〈大阪府〉山崎昌彦⇨

リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムは、一部マシン語を使用しています。とくに、行30のマシン語書きこみ部分や行240～340までのマシン語データに注意して打ちこみ、打ちこみおわったら、かならずテープやディスクにプログラムをセーブしたのちRUNするようにしてください。

変数の意味

テキスト座標

A、B……自分の座標（RAMの仮想画面上のアドレス）
C、D……自分の座標増分

その他の変数

A$……データ読みこみ用／デモ時の効果音用
B$……効果音用データ
E……自分の向き（－1＝下向き、0＝上向き）
F……スコア
G……酸素量
H……自分が水面にいるかのフラグ（－1＝水中、0＝水面）
I、J……ループ用
M……自分からでるあわ、潮流、潜水時の効果音の発生用カウンタ
N……ハイスコア
P……あわの数（最大120個）
Q……海中の破片の数
S……スティック入力用
U……USR関数呼び出し用
V……太文字処理用
W……RAMの仮想画面上のアドレス（自分の移動判定や財宝、海底の破片設定に使用される）
Z……マシン語のアドレス

プログラム解説

10　初期設定
20　USR関数定義、太文字処理
30　マシン語書きこみ
40　キャラクタ、スプライトパターン定義
50　キャラクタの色設定
60～70　変数初期設定、あわ用のワークエリア初期化
80　海中の破片をRAMの仮想画面に書きこむ
90　財宝、海底の破片をRAM仮想画面に書きこむ
100　あわの初期位置をあわ用のワークエリアに書きこむ
110　ゲームスタート処理
120　自分移動処理（カーソルキー入力）、あわ移動処理
130　自分の移動先にあるキャラクタにより行160～180の各サブルーチンへ飛ぶ
140　ハイスコア、スコア、酸素量表示
150　画面表示、自分と自分からでるあわ表示、ゲームオーバー判定
160　財宝をとったときの処理、クリア判定サブルーチン
170　あわ、破片にあったときの処理サブルーチン
180　移動先にあるキャラクタが海底、海の端だったときの処理
190　クリア処理
200　ゲームオーバー処理
210～220　タイトルデモ
230　REM文
240～340　マシン語データ（行30で読みこみ）
350　REM文
360～380　キャラクタパターンデータ（行40で読みこみ）
390～450　スプライトパターンデータ（行40で読みこみ）
460　REM文

マシン語解説

&HC000～&HC0A2
あわ移動処理（USR）
&HC0A3～&HC0CC
仮想画面の一部をVRAMに転送し、画面に表示する（USR1）
&HC000～&HC0A2
仮想画面を作成する（USR2）
&HC400～&HDB70
仮想画面

ワークエリア

&HC200～&HC3FF
あわの座標、移動用
&HC200～&HC201
あわの座標（RAMの仮想画面上のアドレス）
&HC202
あわの縦方向移動フラグ
&HC203
あわの横方向移動フラグ
※以下同様の形式でつづく

プログラマからひとこと

息の長ーいヤツです

あー、でんでん文章がうかびません。こんなときってありますよね。人間ですもの。考えてみると『Chim』でのったときは、かなり昔のことですから、息の長ーいヤツですね。私という人は。これからもプログラムを作っていきますから、まだまだ生きてられるでしょう。ではまたお会いしましょう。いつまでも少年の目をしているTEJIROでした。

●BY TEIJIRO

プログラム確認用データ

使い方は55ページを見てください

10>118	20> 36	30>240	40>161
50>127	60>217	70> 19	80>206
90> 60	100>144	110>183	120>101
130>219	140> 63	150>192	160> 2
170>145	180>124	190>254	200>212
210>125	220>107	230>198	240>223
250>100	260> 45	270>194	280>236
290>239	300>181	310>133	320> 0
330> 77	340> 24	350>198	360>124
370> 19	380>216	390>179	400> 5
410>240	420> 11	430>107	440> 85
450> 0	460> 25		

当選者発表 ●11月号ソフトプレゼント当選者②『ゼビウス～ファードラウト伝説～』＝〈福島県〉鈴木啓市〈千葉県〉飯田昌司〈新潟県〉飯田雅圭〈大阪府〉松本憲明〈兵庫県〉田中林行／『ウイングマン・スペシャル』＝〈東京都〉佐山裕〈新潟県〉佐藤誠〈静岡県〉岩田正芳〈愛知県〉鬼頭秀明〈兵庫県〉坪井猛／『グレイテストドライバー』＝〈宮城県〉曳地雅美〈千葉県〉山崎義尚〈静岡県〉相馬俊昭〈三重県〉山本敬介〈兵庫県〉山根和久⇒

いなばーん

MSX MSX2/2+ RAM32K
BY 高橋吾郎

☞遊び方は53ページにあります

```
10 COLOR 15,0,0:CLEAR300,&HD000:KEYOFF
20 SCREEN1,2:WIDTH32:DEFINTA-Z:A=RND(-TI
ME):T=8:POKE&HD00D,T:D=&HDE00:E=&HD500:D
EFUSR=&HD000
30 LOCATE12,10:PRINT"WAIT!!"
40 M$(0)="とくてん":M$(1)="じかん":M$(2)="きょり
":M$(3)="たいりょく"
50 VPOKE&H2004,&H91:FORI=0TO21:READA$:FO
RJ=0TO31:POKE&HD000+I*32+J,VAL("&H"+MID$
(A$,J*2+1,2)):NEXT:NEXT
60 FORI=0TO2:READA$:B$="":FORJ=1TO64STEP
2:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J,2))):NEX
T:SPRITE$(I)=B$:NEXT
70 CLS:NO=400:SP=80:FORI=0TO4:POKED+8+I,
0:NEXT:POKED+23,0:POKED+24,0:POKE D+29,5
:PLAY"","T255O3V15L8":FORI=17TO21:LOCATE
0,I:PRINTSTRING$(32,"#"):NEXT:FORI=0TO3:
LOCATE9,I:PRINT M$(I):NEXT
80 FORI=0TOT:POKE E+I*6,RND(1)*100+50:PO
KE E+1+I*6,RND(1)*255:POKE E+2+I*6,8:POK
E E+3+I*6,I/2+2:POKE E+4+I*6,(I/3)+2:POK
E E+5+I*6,0:NEXT:LOCATE12,16:PRINT"GO!"
90 POKED,0:POKE D+1,100:POKED+2,0:POKED+
3,15:POKED+4,0:POKED+5,0
100 FOR I=0 TO 4:V=VAL(MID$(RIGHT$("0000
"+STR$(NO),5),5-I,1)):POKE D+13+I,V:POKE
 D+18+I,V:NEXT:POKE D+7,0
110 POKED+26,NO¥256:POKED+25,NOMOD256:PO
KED+28,NO¥256:POKED+27,NOMOD256
120 SOUND 0,120:SOUND1,0:SOUND7,&H38:SOU
ND8,16:SOUND12,50
130 U=USR(0)
140 ON PEEK(&HDE07) GOTO150,180,180,160
150 FORI=0TOSP:NEXT:GOTO 130
160 LOCATE 19,16:PRINT"NICE!!":PLAY"","C
DEDC":NO=NO+100:SP=SP+10*(SP>0):I=PEEK(&
HDE1D)+1:IFI>9THENI=9
170 POKE&HDE1D,I:GOTO100
180 LOCATE11,12:PRINT"♥GAMEOVER♥":SC=PEE
K(D+24)*256+PEEK(D+23):IFHI<SCTHENHI=SC
190 LOCATE12,13:PRINT"SCORE ";SC:LOCATE7
,14:PRINT"HIGH SCORE ";HI:PLAY "","BGBGG
FEDC":FORI=0TO1000:NEXT:FORI=0TO31:PUTSP
RITEI,(0,208):NEXT
200 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO70
210 DATA 2100D52220DE21041B2222DE3E08322
4DE2132180E011112DECD8DD22A1BDE2B
220 DATA 221BDE110000CD2000C232D03E03320
7DEC92A20DE7E473A00DED61090D2B0D0
230 DATA 80C62090DAB0D0237E473A01DED60C9
0D2B0D080C61890DAB0D03E0F3203DE2A
240 DATA 20DE3A00DE96DA7FD03A1DDED601321
DDE3E083203DED27FD03E023207DEC93E
250 DATA 0D1E00CD93000E012A17DE232217DEC
D6DD23E012A20DE01050009773EF83205
260 DATA DE3E00CDD800D6FFC2B0D03EF43205D
E2A20DE233A06DE477E9077232323862B
270 DATA 2B2B772A20DE237E47D608DA20D178D
6F7D220D12A20DE010500097ED600CAEF
280 DATA D03C77472A20DE7E8077D6C8D220D12
A20DEED5B22DE010400CD5C002A20DE23
290 DATA 2323232323222 0DE2A22DE232323232
222DE3A24DED6013224DEC232D0C35DD1
300 DATA 2A20DEED5FC63277233E0877ED5FE60
23C47233E08772323ED5FE601D601C24F
310 DATA D190772B2B3E04772B3EF677C350D17
03E002A20DE01050009 77C3D4D03A00DE
320 DATA D6BEDA72D1C6BED6D2D272D13E02320
7DEC93E003206DE3E00CDD500D603C291
330 DATA D13A04DED606CAA3D1C6093204DEC3A
3D1D604C2A3D13A04DED6FACAA3D1C6F7
340 DATA 3204DE3A04DE473A01DE8047D614D2B
FD13A04DE47AF903204DE0615C307D278
350 DATA D6B4DA07D2CD4BD23A04DE3206DE2A1
9DE4F0600AFED422219DE215218110DDE
360 DATA CD8DD23A04DE4F06002A17DE092217D
ECD6DD206B32A19DE110800CD2000D207
370 DATA D23E043207DEC9783201DE3A05DED60
8CA18D2C6093205DE3A00DE473A05DE80
380 DATA 3200DE2100DE11001B010400CD5C002
15218110DDE0E00CD8DD23A1DDEC63021
390 DATA 7218CD4D000E00CD6DD2C921011A110
0DA011F00CD5900ED5FE601C620321FDA
400 DATA 2100DA11001A012000CD5C00C906052
112181108DE1A8112FE0A0E003805D60A
410 DATA 0E0112C630CD4D002B1310E9C906051
A91120E00D29CD20E01C60A12C630CD4D
420 DATA 002B1310EAC900000000000000000000
00000000000000000000000000000000
430 DATA 21E1FE3F7F6F6F601FEFEFF77078381
898DCEC6EBFBABABFFFDFCE20E0607020
440 DATA 80C0F0181D1F030100010F0F7F7D78F
070888864248EFEFEFFFFFFFFFFFF7E1C
450 DATA 0E1126242071 7FFFFFFFFFFFFFFF7F3
F030F9DBDF5D5410022EAFAFAAEAFAA0A
```

❓リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムは、一部マシン語を使用しています。リストを全部打ちこみ終わったら、かならずプログラムをセーブしたのちRUNするようにしてください。

なお行210～420がマシン語データになっていますのでとくに注意して打ちこんでください。

変数の意味

A……乱数初期化用
A$……データ読みこみ用
B$……スプライトパターン定義用
D……ワークエリアの先頭アドレス用
E……VRAMへ転送するRAM上のデータの先頭アドレス
HI……ハイスコア
I、J……ループ用
M$(n)……得点などの表示用
NO……1ステージの距離と時間(ともに400からはじまりステージクリアごとに100増える)
SC……スコア
SP……スピード
T……わにの数
U……USR関数呼び出し用
V……マシン語書きこみ用

プログラム解説

10〜20 初期設定
30 WAIT表示
40 得点などの文字列を配列変数に入れる
50 マシン語書きこみ
60 スプライトパターン定義
70〜90 ゲームスタート処理
100〜110 時間、距離の設定
120 効果音
130 USR関数呼び出し
140 移動判定(うさぎのいる位置によって飛び先を変える)
150 スピード調整
160〜170 ステージクリア処理
180〜190 ゲームオーバー処理
200 リプレイ処理
210〜420 マシン語データ(行50で読みこみ)
430〜450 スプライトデータ(行60で読みこみ)

マシン語解説

&HD000〜&HD013
画面スクロールのためのRAM上の転送元アドレスとVRAM上の転送先アドレスの計算
&HD014〜&HD031
時間のカウント
&HD032〜&HD07E
うさぎとわにの当たり判定
&HD07F〜&HD0AF
うさぎのジャンプ処理
&HD0B0〜&HD15C
わに移動、表示
&HD15D〜&HD24A
うさぎ移動、表示
&HD24B〜&HD26C
スクロール処理
&HD26D〜&HD28C
スコア計算、表示サブ
&HD28D〜&HD2A5
時間・距離用の数値減算、表示サブ

ワークエリア

&HD500〜&HD501
うさぎの座標
&HD502
わにのキャラクタ判別用
&HD503
わにの色
&HD504〜&HD505
うさぎの座標増分
&HDE06
スクロールスピード
&HDE07
ステージクリア、ゲームオーバーの判定用
&HDE1D
ダメージ

プログラマからひとこと

おおラッキー!

ディスクドライブを買いました。『DOS-TOOLS』も買ったのでもうハンドアセンブルしなくてすんで、おおラッキー! 友だちはX68000持っているんです。読者の人たちのなかにはクリスマスに買ってもらう人がいるんだろうな……。
●BY 高橋吾郎

プログラム確認用データ

使い方は55ページを見てください

10>142	20>135	30>236	40> 68	250> 58	260> 18	270>196	280> 23
50> 74	60>154	70> 44	80>163	290> 98	300> 25	310>237	320> 5
90> 43	100> 46	110>106	120>199	330>189	340>211	350> 72	360> 48
130> 80	140> 92	150>217	160>111	370>232	380>188	390>160	400>145
170> 11	180>184	190> 12	200> 10	410>214	420>197	430>175	440> 61
210> 93	220> 75	230>207	240> 43	450>210			

P88より飛来

ゲーム百字軍
エディットステージ封印の解き方

STAGE〜TANAKA〜の解き方□□□□

まずは、スタート地点のすぐそばの地点にあるドリルを取ってⒶ、ひとつ上のフロアに上がりブロックを崩そうⒷ。

ここからの行動はすばやくすること。ブロックを崩したらもとの位置にもどり、Ⓒの位置にストーンを運んで待機しよう。ロックロールが落ちてきたら、その上にストーンを押してのせⒹ、右下のドリルを取って右上の壁を崩すⒺ。

そして、すぐさま振り向き、ロックロールの上にのせたストーンを越えⒻ、それを右に2ブロック以上押し運ぶⒼⒽ。

つぎにステージ左下のフロアにジャンプしⒾ、そこにあるストーンを右に半ブロックだけ動かそうⒿ。しばらくするとロックロールが落下して、ストーンの左横に居座るⓀ。そうしたらロックロールの上に飛び移り、ジャンプでドリルを取るⓁ。そのドリルをスタート地点に運んだらⓂ、そこで待機しよう。

その後に、ロックロールが復活したらその頭を踏みつけて上の段に行くⓃ。そして、右端の1ブロックぶんのフロアをドリルで崩すⓄ。それを終えたら下のフロアのストーンを右に押しⓅ、右下に落としてしまおうⓆ。その状態で待っていると、復活したロックロールがストーンの上に落下してくるⓇ。それを見たらロックロール上に飛び降りて、ストーンとロックロールのふたつを踏み台にジャンプして、ソウルストーンを取ろうⓈ。ロックロールが動き出さないうちに出口へ。

STAGE〜EXHUME〜の解き方□

最初はツルハシを取り、まんなかの1ブロックぶんフロアを崩す①。つぎはドリルかハンマーを取り、さっき掘ったフロアの左を崩す②。そのつぎはスコップを取り、写真位置のフロアを崩そう③。

ふたたびドリルかハンマーを取って、右側のフロアを崩してしまう④。

つぎはスコップを取り、右下のフロアを崩す⑤。いそいそとツルハシを取りにいき、ちょっと変則的にフロアを崩す⑥。またツルハシを取り、半キャラのフロアに立って、また変則的にフロアを崩す⑦。

以上がワンパターンで⑧。それを⑨の写真の位置までくり返そう。そこからは、①〜⑤までと同じ作業をしたあと、⑥の手順をとばして、⑦の作業をする⑨〜⑪。これでやっとソウルストーンが取れるのだ。ソウルストーンを取ったら右へ左へとジャンプをくり返し、出口に向かう⑫。考えて道具を取らないと、必要な道具が手に入らず、はまってしまうので注意。

STAGE〜DANCHI〜の解き方□□□□

まずはピョンシーがいるいちばん上のフロア(左でも右でもいい)にジャンプし(あ)、取ったハンマーでフロアを崩して(い)、なかにあるソウルストーンとハンマーを取ろう(う)。それを持って下に飛び降りて、ソウルストーンを閉じこめているフロアを崩す(え)。中央にあるナイフを取って、落ちてきたフロウマンを写真の位置で倒す(お)(か)。そして、2つめ、3つめのフロアも、崩す・なかのソウルストーンとハンマーを取る・下のフロアを崩す、という作業をくり返そう(き)。反対側も同じパターンでね。

編集部謹製 大ライフゲーム

MSX(RAM32K)　MSX2/2+(VRAM64K)　　遊び方は48ページにあります

```
100 CLEAR200,&HC000:ONERRORGOTO390:DEFINTA-Z:U=&HC000:GOSUB420:DEFUSR=U:DEFUSR1=U+105:DEFUSR2=U+141:DEFUSR3=U+155:DEFUSR4=U+188:DEFUSR6=126:DEFUSR7=342
110 GOSUB430:DEFUSR5=U+224
120 KEYOFF:P=USR2(0):PLAY"S0M500L32":SOUND7,182:GOSUB340
130 MX=13:MY=17:X=15:Y=12:G=(MY+4)*66+MX+4+&HC200:I=USR1(G)
140 S=STICK(0):T=STRIG(0):I$=INKEY$:B=PEEK(-1045):IF(1ANDB)=0THEN280
150 X=X+(S=7ANDX>0)-(S=3ANDX<31):Y=Y+(S=1ANDY>0)-(S=5ANDY<23)
160 IF(128ANDB)=0THENI=USR1(USR2(0)+G):GOTO140
170 IF(64ANDB)=0THENP=2:GOSUB350:GOTO140
180 IF(32ANDB)=0THENP=3:GOSUB350:GOTO140
190 IFI$=CHR$(11)THEN130
200 IFI$=CHR$(13)THENP=1:PLAY"O7CEG":VPOKE6912,208:GOTO270
210 IFI$<>CHR$(24)THEN260
220 VPOKE6912,208:SCREEN5:LINE(37,9)-(214,184),15,B:I$=INKEY$:I=USR5(0)
230 I$=INKEY$:IFI$=CHR$(13)THENP=PXOR1
240 IFPTHENI=USR5(USR(0))ELSEI=USR5(0)
250 IFI$<>CHR$(24)THEN230ELSEGOSUB340:P=USR7(0):I=USR1(G)
260 PUTSPRITE0,(X*8+5,Y*8+4),15,0:IFTTHENW=X+Y*66+G:V=-(PEEK(W)=0):POKEW,V:I=USR1(G)+USR3(0):PLAY"O6E":GOTO140ELSE140
270 S=STICK(0)
280 MX=MX+3*(S=7):IFMX<0THENMX=0
290 MX=MX-3*(S=3):IFMX>26THENMX=26
300 MY=MY+3*(S=1):IFMY<0THENMY=0
310 MY=MY-3*(S=5):IFMY>34THENMY=34
320 G=(MY+4)*66+MX+4+&HC200:I=USR1(G):ONP+1GOTO140:IFSTHEN270
330 I=USR1(USR(0)+G):IFINKEY$<>CHR$(13)THEN270ELSEP=0:PLAY"O7CEG":GOTO140
340 COLOR15,1,1:SCREEN2:SCREEN1,1,0:I=USR6(0):FORI=0TO7:VPOKE14336+I,VAL("&H"+MID$("8060783E3C1C1201",I*2+1,2)):NEXT:FORI=0TO2:FORJ=0TO7:FORK=0TO1:VPOKE264+2048*I+J+8192*K,ASC(MID$("<~ｿｿﾘﾀ~<AAOOEEQq",J+K*8+1,1)):NEXTK,J,I:RETURN
350 SCREEN1:P=P-2+USR7(0):PRINT"ﾏｯﾌﾟ "MID$("ﾛｰﾄﾞｾｰﾌﾞ",P*4+1,4):PRINT
360 PRINT:N$="":INPUT"ﾌｧｲﾙﾈｰﾑは";N$:IFN$=""THEN380
370 IFP=0THENBLOADN$+".LIF":I=USR4(0):GOTO380ELSEI=USR3(0):BSAVE LEFT$(N$+"        ",8)+".LIF",&HD304,&HD525
380 GOSUB340:P=0:I=USR1(G):RETURN
390 PLAY"O7CCCCC":PRINT:IFERL=370THENIFERR=53THENPRINT"ﾌｧｲﾙがﾞない!":RESUME360
400 IFERR=62ORERR=56THENPRINT"ﾌｧｲﾙﾈｰﾑがﾞおかしい!":RESUME360ELSEIFERR=19THENPRINT"うまくでﾞきない!":RESUME360ELSEIFERL=370ANDERR=66THENPRINT"ﾃﾞｨｽｸがﾞいっぱﾟい!":RESUME360
410 ONERRORGOTO0
420 FORI=0TO13:S=0:FORJ=1TO16:READI$:K=VAL("&H"+I$):S=(K*J+I)+S:POKEI*16+J+U-1,K:NEXT:READQ:IFS=QTHENNEXT:RETURNELSEBEEP:PRINT"DATAﾐｽ in";I*10+440:END
430 FORI=0TO8:S=0:FORJ=1TO16:READI$:K=VAL("&H"+I$):S=(K*J+I+14)+S:POKEI*16+J+U+223,K:NEXT:READQ:IFS=QTHENNEXT:RETURNELSEBEEP:PRINT"DATAﾐｽ in";I*10+580:END
440 DATA DD,21,86,C2,0E,3E,06,3E,AF,DD,86,BD,DD,86,BE,DD,21107
450 DATA 86,BF,DD,86,FF,DD,86,01,DD,86,41,DD,86,42,DD,86,20099
460 DATA 43,E6,0F,57,DD,E5,E1,7E,B7,7A,20,08,FE,03,20,04,13217
470 DATA 36,10,18,0F,FE,04,30,0B,FE,02,38,07,7E,07,07,07,6943
480 DATA 07,B6,77,DD,23,10,C1,11,04,00,DD,19,0D,20,B7,21,10091
490 DATA 86,C2,11,04,00,0E,3E,06,3E,7E,0F,0F,0F,0F,E6,0F,7493
500 DATA 77,23,10,F5,19,0D,20,EF,C9,21,00,18,CD,53,00,2A,10578
510 DATA F8,F7,ED,4B,07,00,16,18,06,20,7E,C6,20,ED,79,23,12491
520 DATA 10,F8,3E,22,85,6F,8C,95,67,15,20,EC,C9,21,00,C2,14965
530 DATA 11,01,C2,01,03,11,36,00,ED,B0,C9,21,00,C2,11,04,10779
540 DATA D3,01,21,02,C5,01,00,08,7E,23,E6,0F,C6,FF,CB,11,15190
550 DATA 10,F6,79,12,13,C1,0B,78,B1,20,E9,C9,CD,8D,C0,11,18088
560 DATA 04,D3,21,00,C2,01,21,02,C5,06,08,1A,13,07,CB,16,7915
570 DATA 23,10,FA,C1,0B,78,B1,20,EF,C9,62,79,20,4E,4F,50,14731
580 DATA 3A,07,00,DD,67,21,0C,C3,11,94,05,06,3A,C5,EB,CD,15614
590 DATA 71,01,EB,D5,E5,D5,06,1D,CD,44,C1,E5,C5,21,53,C1,19361
600 DATA CD,34,C1,C1,E1,10,F1,D1,21,80,00,19,CD,71,01,E1,16235
610 DATA 06,1D,CD,44,C1,E5,C5,21,5F,C1,CD,34,C1,C1,E1,10,19711
620 DATA F1,D1,E5,21,80,01,19,EB,E1,3E,08,85,6F,8C,95,67,16082
630 DATA C1,10,BA,C9,85,6F,8C,95,67,DD,4C,06,03,7E,23,ED,15559
640 DATA 79,10,FA,C9,7E,23,E6,01,87,4F,7E,23,E6,01,B1,4F,15219
650 DATA 87,81,C9,00,00,00,00,04,70,47,00,00,47,04,70,00,5741
660 DATA 00,00,00,04,40,44,00,00,44,04,40,00,00,00,00,00,2452
```

ライフゲームのアルゴリズムと2つのマップの関係

■アルゴリズムを考えてみよう

『大ライフゲーム』はマップの入力などはBASICでも、もっとも重要なマップの世代を進める部分などはすべてマシン語でやっている。これはBASICでやると1世代進める計算に3分もかかるためだ。

そういうわけで、変数やプログラムの解説をしてもあまり意味がないから、ここではBASICとかマシン語といった言語にとらわれない、アルゴリズムの話をすることにしよう。

■マップを作る

なんといっても石を置くマップを作らないことには話が先に進まない。ライフゲームのマップは石の有無さえ表現できればいいのだから、マップの大きさぶんの配列などを用意して、

1＝石あり、Ø＝石なし

と考えればいい。こうすればマス目の内容をたし算するだけでまわりの石の数をかぞえられる。

マップの大きさは、理論的には無限大ということになっているが、そんなこと有限の世界でできるはずないので、『大ライフゲーム』と同じ58×58マスのマップで考えてみよう。BASICなら、

DIM M(57, 57)

とすれば、配列の内容でマス目の状態を表せる。たとえば、

M(Ø, Ø)＝1

はマップ座標(0, 0)のマス目に石を置いたことになるわけ。

■まわりの石をかぞえる

つぎはマス目のまわりにある石の数をかぞえる方法を考えてみる。マス目の内容が、石のあるところだけ1になっているので、マップ座標(X, Y)のマス目を調べるとすると、マス目のまわりにある石の数は、

M(X−1, Y−1)
M(X, Y−1)
M(X＋1, Y−1)
M(X−1, Y)
M(X＋1, Y)
M(X−1, Y＋1)
M(X, Y＋1)
M(X＋1, Y＋1)

の和になる。計算結果を図1のようなチャートに通せば、つぎの世代のマス目の状態がわかるわけだ。

図1●マス目の状態の変化チャート

石の数が3 → YES → マス目を1にする
↓ NO
石の数が4以上か1以下 → YES → マス目を0にする
↓ NO
マス目はそのまま
↓
つぎのマス目を調べる

■マップを2つ用意する

さて、石をかぞえた結果をどうするかを考えよう。マス目のまわりにある石の数は、マップ上のすべてのマス目について同時に調べる必要がある。つまり、まわりの石の数をかぞえてもマス目の状態を変更してはいけないということだ。だから、図2のように、マップを2つ持ち、マップAを表示しながらマップAのマス目を調べ、マップBにつぎの世代を作っていくことになる。すべてのマス目を調べ終わったら、マップAとマップBの役割を逆転すればいい。マップBを表示するようにして、マップBを調べながらマップAにつぎの世代を作るわけだ。MSX2／2＋のSCREEN5以降で使える画面のページ切り換えに似ている。ビジュアルマップとアクティブマップという感じ。

BASICで2つのマップをこのように制御するときは、マップの配列にビジュアルマップとアクティブマップを示す項目を加えればいい。

DIM M(57, 57, 1)

として、最後の1のところがページを表すようにするわけだ。あとは自力でやってみること。

図2●ビジュアルマップとアクティブマップ

マップA(ビジュアル)
マップAを調べマップBにつぎの世代のマップを作る
マップB(アクティブ)
すべて調べ終わったらマップの役割を逆転させる
マップA(アクティブ)
マップBを調べマップAにつぎの世代のマップを作る
マップB(ビジュアル)
すべて調べ終わったらマップの役割を逆転させて上にもどる

リストを打ちこむときの重要注意とプログラマからの提案

■超重要注意

プログラムリストの薄い青の部分(行110、行210〜250、行430、行580〜660)はMSX2／2＋で動かすときにだけ必要なプログラムです。MSXを使っている人は打ちこまないこと。

■ふつうの重要注意

このプログラムは一部というよりほとんどマシン語で動いています。リストを打ちこみ終わったらRUNするまえにかならずセーブしてください。また、行440以降のマシン語プログラムのDATA文は、RUNしたときに正しいかどうかを調べるようになっています。「DATAミス in XX」と表示して終わるときは行XXに打ちこみミスがあるので、行XXをチェックしてください。

また、行340にある「<」は、不等号です。

■プログラマからの提案

ディスクで使う人は、行350の最後に「：FILES"*.LIF"」と付け加えると便利。

●BY NOP

カセット対応法

カセットではファイルネームが6文字までしか使えないので、「.LIF」という拡張子が付けられません。そこで、行370を下のリストに変えてください。ちなみに、セーブ／ロードにかかる時間は4〜5秒です。

●改造リスト

```
370 IFP=ØTHENBLOADN$:I=USR4(Ø):GOTO38ØEL
SEI=USR3(Ø):BSAVEN$,&HD304,&HD525
```

●確認用データ

```
37Ø>151
```

プログラム確認用データ

使い方は55ページを見てください

```
100>123   110>240   120> 72   130>210
140> 80   150>119   160> 82   170>137
180>145   190>114   200> 17   210> 31
220>242   230>104   240> 97   250>  3
260>176   270> 13   280> 16   290>225
300>  0   310> 82   320>189   330> 52
340>209   350>136   360> 89   370>172
380> 69   390> 32   400>233   410>252
420>190   430>229   440> 44   450> 31
460>205   470>128   480>115   490> 78
500> 26   510>187   520> 93   530> 18
540> 85   550>212   560> 13   570>135
580> 67   590>206   600>165   610> 93
620> 85   630> 88   640>192   650> 94
660>  9
```

MSXサウンド・フォーラム

a tempo

フォーラム塾長
よっちゃん

第1回

その昔、テレビがまだ新鮮だったころ、カンカン帽にチョビひげ、ステテコに毛糸の腹まきというスタイルでC調に無責任を歌いあげた男がいた。その人の名は――植木等である。

今月のお題「伝統的なギャグ」

新装開店のこのコーナーは、読者からの投稿を中心にMSXの音を楽しもう、という企画です。記念すべき第1回の最初のプログラムは偉大な司会者、トニー谷で飾ることにしたい。

神奈川県の丸茂健七(M……得点規定については欄外を参照のこと)の作品「あなたのお名前なんてーの?」は1963年ごろのテレビ番組『アベック歌合戦』でトニーが拍子木(ひょうしぎ)(/)をたたきながら出場者に問いかけていたフレーズをプログラムにしたもの。出場者は調子よく「○○○○と申します」と答えるのがしきたりなのであった。

トニーの全盛期は、戦後まもない'52、3年で、ジャズ・コンサートの司会にアメリカのボードビリアンのスタイルを取り入れ、リズムに乗って下品な言葉や客を馬鹿にする暴言を連発する、という革新的なスタイルで圧倒的な人気を博した。流行語の発明家としても天才的で、「家庭の事情」「さいざんす」「オコンバンワ」「ネチョリンコン」「お下劣ね」「バッカじゃなかろか」などなど、多くの傑作がある。後年の人気マンガ『おそまつくん』のイヤミというキャラクタ(最近、明石家さんまがコピーしている)には明らかにトニーの影響がみられる。

さて、横浜の丸茂くんはこのギャグの作者を「たんばさん」としているが、これはどーして? あの丹波哲郎氏が拍子木をキンコンカンといわせながら「あなたのお名前なんてーの?」と身をくねらせる図を想像すると相当すごい。

ちなみにプログラムの行10のSOUND7を56から49に、行30のMを1500から800にすると、きれのいいノイズが加わってトニーのトレードマークでもあった、ソロバンのシャカシャカ鳴っている感じが出ます。

神奈川県・丸茂健七『あなたのお名前なんてーの?』

```
10 SOUND7,56:GOTO30
20 FORI=0TO3:PLAYA$:NEXTI:RET
URN
30 PLAY"S0M1500T250L8O4","S0M
10000T250L8O5":A$="DR16E-E-R3
2D":GOSUB20
40 PLAYA$+A$,"ER16O6DDR32O5GE
R16FGR32G"
50 PLAYA$+"D","AR4E4.AR4O4":G
OSUB20
60 PLAYA$+A$,"ER16O5DDR32O4GE
R16FGR32G"
70 PLAYA$+"C","G4.G4GDR4O4"
```

さて、「伝統的なギャグ」を募集してみたら、これが古い古い。ドリフターズや'81年のMANZAIブームのギャグが多いだろうという予想を大きくはずれて人気はクレージー・キャッツに集中しました。'60〜'70年代生まれの読者たちにかくもクレージー・キャッツがポピュラーであるという事実に、やはり良いものは永遠なのだなあ、と感動を新たにした。

では、東京都の丸岡栄治(M)の作品「ガチョーン」。はじめのガチョーンという音はたいしたことないけど、そのあとハラホロヒレハレ……とだんだん小さくなっていく部分が良い。

「ガチョーン」はクレージー・キャッツのメンバーで名トロンボーン奏者の谷啓(そもそもクレージーはジャズ・ブームを背景としたコミック・バンドだった)のギャグ。開いた右手を後ろに引きつつ握るアクションと甲高(かんだか)い声がポイントで、たいへん驚いたときに用いる。テンポのズレと、顔の表情が変化しないのがおかしかった。この手のギャグには「アジャパー」(伴淳三郎)、「あっと驚くタメゴロー」(ハナ肇)、「オヨヨ」(桂三枝)、「おしゃまんべ」(由利徹)、「ガーン」(巨人の星)、「びっくりしたな、もう」(三波伸介)などがあるが、それぞれに細かなニュアンスがある。谷啓は、いわば通好みのコメディアンで、ギャグ作りに関してもユニークな才能を持っていた。

最近では、田原俊彦がこのギャグをやっていたのが記憶に新しい。

では、ガチョ〜ン/

東京都・丸岡栄治『ガチョーン』

```
10 PLAY"V13O4T128F8A#2.","V10
T128O4F16A#4L16AA#AA#AA#AA#",
"V10O4T128R16L8FA#A-AA#A-A#":
K=12
20 PLAY"V=K:O4T128L16B-F-E-CD
FED":IF K=1THENEND
30 K=K-1:GOTO20
```

しかしなんといっても、クレージー・キャッツ、いや、日本の戦後の笑いを代表するのがこの人、植木等だ。戦後、現在にいたる日本の高度成長にともなうさまざまなプレッシャーを一気にスカッと解消してくれたスーパースターとして、同列に並びうるのは野球界の長島茂雄のみであろう。なにしろ映画は『ニッポン無責任時代』に『ニッポン無責任野郎』、歌は『スーダラ節』に『無責任一代男』、いいかげんでへらへらしているという役柄で、調子の良いことこの上ない(ブレーンの青島幸男の力も大きかった)。代表的なギャグは福島県

の薄井和憲(M)が送ってきた「お呼びでない。こりゃまた失礼いたしました」という、いわゆる<お呼びギャグ>。シリアスな場面に関係ない植木が入りこみ、調子よくしゃべったところで「お呼びでない」のに気がつき「こりゃまた失礼」で全員ひっくりかえる、という定型パターン。11年も続いたクレージーのレギュラー番組『シャボン玉ホリデー』で毎週このネタをやるたびに日本中がひっくりかえっていた。

おまけとして、「てなこといわれてその気になって〜」(『ハイそれまでよ』)、「わかっちゃいるけどやめられない」「スイスイスーダララッタッスラスラスイスイスイ」(いずれも『スーダラ節』)という名フレーズのメドレーも作ってみました。

■参考文献:小林信彦著『日本の喜劇人』新潮文庫

⬆かつて日本中をひっくりかえらせていた植木等先生のお姿(東宝『日本一の色男』より)

福島県・薄井和憲『お呼びでない、こりゃまた失礼いたしました!』

```
10 PLAY"T200L4V15O3D64RO2FBB-
O2AG16C16R1L4S9O6M10000C8C8C4
O5B4O4GGO2C4O1C5CO2EEEEO6C2O5
L64EDC"
```

塾長謹製『植木等メドレー』

```
10 SOUND 7,40
20 A$="O7T170S0M800L16CCL8CCC
CCCCCCCCR8CR8"
30 B$="S4M1000T100O4AAR8AF+EC
+O3AF+AAA"
40 C$="S4T100O4FFR8FDCO3AFDFF
F"
50 D$="S0M6000T160O5G4G4GE16D
16CDL16EGEDE8G8S14M600A-1"
60 E$="V13T160O2R8CR8CR8CR8CR
8C"
70 F$="V10T160L16O7EGEDEDEDEG
EDEDEDEAEDEDEDEDS14M6000 5A1"
80 PLAY A$,A$,A$:PLAYB$,C$
90 PLAY D$,E$,F$:PLAY G$,H$,I
$
```

自由部門 究極の名作『てんぷら』に脱帽

今月の自由部門は大変充実している。まずは茨城県の広瀬正徳(M)の『恐怖』。プログラムを走らせると、本体からカチカチと音が出る。ボリュームをしぼっても鳴りやまない。じつは、SOUND文やPLAY文を使わずにMOTORというデータレコーダを動かすための命令を使って音を出しているのだ。うーん、こいつは1本とられたなあ。MSXのBASICのマニュアルを調べるとほかにも使えるコマンドがあるかもしれない。

茨城県・広瀬正徳『恐怖』

```
10 FOR I=0 TO 1000:MOTOR:NEXT
20 A=INT(RND(-TIME)*220):MOTO
R:FOR I=0 TO A:NEXT:GOTO 20
```

さて、埼玉県のGAN-P★(MS)からはなかなか渋い作品が2つ届いている。1本目は『派手な流れ星』。プログラムを走らせると、スペースキーを押すごとに、流れ星が1つ落ちてくる。行20がこのプログラムのポイントで、だんだん音量が小さくなるようにFOR〜NEXTループをうまく使っている。行40のコーラス効果もグッド。

同じくGAN-P★の『American Rock』はランダム関数をうまく使ってアメリカふうのロックを表現している。行20であらかじめ使う音符の長さ、高さをいくつか読みだして、配列変数に設定しておき、これをランダムに選び出して行50で演奏しているのだが、ドラムをバックにギターのアドリブをしている感じがよく出ている。

うーん、優秀だ。

埼玉県・GAN-P★『派手な流れ星』

```
10 CLEAR 500:A$="O6T180L16":P
LAYA$,A$,A$
20 FORS=14TO12STEP-1:FORP=0TO
9:P$(S-11)=P$(S-11)+"V"+STR$(
S-P)+"DFGA":NEXTP,S
30 FORS=OTO1:S=-STRIG(0):NEXT
40 PLAY P$(3),"R32."+P$(2),"R
16."+P$(1)
50 GOTO30
```

埼玉県・GAN-P★『American Rock』

```
10 DEFINTA-Z:Q=RND(-TIME):SOU
ND6,31:SOUND7,40:PLAY"T128V14
O5","T128S0L16O4"
20 FORS=0TO5:READA$(S):NEXT:F
ORS=0TO4:READB$(S),C(S):NEXT
30 DATAC,E-,F,G,G-,B-,L,1,L8,
2,L16,4,L12,3,L24,6
40 S=RND(1)*5:P$=B$(S):FORP=1
TOC(S):P$=P$+A$(RND(1)*6):NEX
T
50 PLAYP$,"M500E-E-M2000E-M50
0E-":GOTO40
4040 S=RND(1)*5:P$=B$(S):FORP
=1TOC(S):P$=P$+A$(RND(1)*6):N
EXT
```

今回、あまりの簡潔さ、完成度の高さゆえに塾長をうならせ、わずか1行でMとSを与えられたのが茨城県の上野英明(MS)の『てんぷら』である。

プログラムとしてはなにも意外なところはなさそうなのだが、じつはSOUND0,0がきいている。SOUND0,0を除いてみると、ただのランダム音のプログラムだ。つまり、あまりに短く音がとぎれるために、プチプチという音がてんぷらを揚げている音になるのだ。

茨城県・上野英明『てんぷら』

```
10 SOUND8,15:B=RND(1)*40:SOUN
D0,B:SOUND 0,0:GOTO10
```

3月号のお題「家族の肖像」

では、3月号のお題だが、「家族の肖像(しょうぞう)」というテーマで募集する。誰にでも家族というものがあって、毎日顔を合わせているとけっこうおかしなことが多い。うちの父さんは犬が嫌いだとか、弟はまだ自転車にのれないだとか、おばあちゃんはパンが嫌いだとか、このような、よしなしごとを音にして1月5日までに、MSX・FANファンダム内「MSXサウンドフォーラム」係まで送ってください。自由部門もよろしくね。

得点システム

当フォーラムでは、5段階の称号を定める。とりあえず採用したら「M」の称号と掲載誌の授与。2回目の採用で「MS」、3回目で「MSX」などと称号はあがっていくわけだ。そして、みごと「MSX2」に行きついた人にはおなじみの特製テレカ新バージョン、「MSX2+」になるまでがまんした人には希望のソフト(ただし定価で1万円以内)を授与する。つまらない作品を送ってきたら称号剥奪(はくだつ)もあるので心するように(塾長)。

日本音楽著作権協会(出)許諾第8871761-801号

今回のテーマは超ド級にしぶい。そのかわりMSXユーザーのための新早口ことば付き。

RAMとROM

自由自在のRAM

RAMとはRandom Access Memoryの略で、日本語訳ではちょっと意訳っぽいが「等速呼び出し記憶装置」という異様な名前になる。意味は、「いつでも同じ速さで必要な記憶場所を探し出すタイプの記憶装置」。では、等速ではない記憶装置があるのかというと、ある。典型的なものはテープだ。テープは記憶場所に応じてテープを回さなくてはいけない。それに比べてRAMは、アドレスを指定しさえすれば、すぐにその場所を呼び出せるというわけだ。

RAMと呼ばれるものの特性は「等速」だけでなく、さらに記憶内容を自由に変えられるという点にもある。その意味で、RWM(Read Write Memory：読み出し書きこみ記憶装置)という略語もあったのだが、かっこ悪いためかだれも使わない。

ガンコなROM

では、記憶内容を自由に変えられない記憶装置があるのかというと、ある。それがROMだ。

ROMとは、Read Only Memory(読み出し専用記憶装置)の略で、記憶内容をかってに変更することができない。そのかわり、RAMと違って電源を切っても、記憶内容が消えることもない。

じつは、ROMだって「等速呼び出し」ができる記憶装置なのでRAMの一種だともいえるのだが、ことばの不思議な魔力のせいで、読み出しと書きこみの両方ができなければ、RAMとは呼ばないことになっている。

MSXのROM

MSX本体のなかにもROMとRAMが入っているのだが、MSXのMSXらしさはROMのなかにある。MSXは電源を入れるとROMのなかのプログラムが走る仕組みになっているのだ。例の初期画面のタイトルが出て、「MSX BASIC Ver……」が出て、「Ok」が出て、キーを押すとそのとおりに文字が表示され、BASICプログラムを打ちこんでRUNさせるとエラーが出て……こうしたことはすべてROMのなかの目に見えないプログラムが管理しているのだ。

内蔵ソフトを除けば、MSX1には32K(バイト)、MSX2は48K、MSX2+は80KのROMが入っている。ソフトの表示でROM容量が表記されていないのは、MSXの種類に応じて完全に決まっているからだ。

ところで、ゲームなどのソフトの入っているROMカートリッジは、一時的にこの本体内蔵のROMにとってかわったような感じで動作している。

MSXのRAM

RAMはすこし話が複雑だ。

たんに「RAM」という場合は、MSX本体内のメインRAMと呼ばれるものを指している。同じMSX1でも、RAM8K(バイト)、16K、32K、64Kの4種類があり、RAMの容量によってはMSX1用でも動かないソフトがある。

BASICプログラムは、RAMに収められるので、ファンダムのプログラムなどは長さに応じて必要なRAM容量がかなり違ってくる。しかし、ROMカートリッジのソフトとなると話は違う。たとえば『ゴーファーの野望』などはそうとう大きなプログラムのはずだが、RAM8Kで動く。というのも、この場合プログラムはROMカートリッジのほうに入っているからだ。MSX本体のRAMは、ゲームの進行状況を記憶するために使われているていどなので、それほど多くはいらないのだ。

ちなみに、MSX2のメインRAMは、64Kか128KなのでゲームソフトやBASICプログラムに関するかぎりはRAM容量が問題になることはない。

ディスプレイ表示専用のRAM

メインRAMのほかに、MSXのなかにはもうひとつ重要なRAMが入っている。それはVRAMだ。Video RAMの略で、ディスプレイ表示専用に使われる。MSX1は、VRAMが16Kのものしかないが、MSX2にはVRAM64Kと128Kの2タイプがあり、VRAMの大きさで対応するソフトが違う。だから、MSX2／2+用プログラムには、VRAMの容量が明記されているわけだ。といっても、ほとんどのMSX2はVRAM128Kだし、MSX2+はすべて128Kなので、ほんとうはあまり関係ないようなものだが。

DRAMとSRAM

ところで、今の話とは別に、RAMを作っているLSIのタイプに応じてDRAMとSRAMの2つのタイプがある。

DRAMは、Dynamic RAMの略で、つねに記憶内容をリフレッシュしているタイプ。MSX本体のメインRAMやVRAMに使われているのは、このタイプのRAMなのだ。

SRAMはStatic RAMの略で電気が通じていさえすれば、なにもしなくても記憶を保持しつづけるタイプだ。バックアップ電池付きでゲームデータの保存や、MSX2の日付や設定の記憶に使われているのが、このSRAMだ。

DRAMもSRAMも、RAMであることに変わりはなく、グラニュー糖と角砂糖の違いくらいしかない。どちらも「甘い」ことは甘いが、構造が違うために場所に応じて使いわけたほうがいいというだけなのだ。

新しい早口ことばができた。VRAMもRAM、RAMもRAM、DRAMもSRAMもRAM、RAMにもいろいろある。

今月は三国志3本と信長1本、ジンギスカン1本

FAN STRATEGY
ファン ストラテジー

しばらくやらないうちにMSX2版の三国志の情報がたまったので、今月は三国志をメインにしてみた。MSX2版は、MSX版より格段に難しくなっていて、武将の引き抜きがきつい。いつぞやは忠誠度83の武将まで引き抜かれてしまった。

三国志(MSX2/2+版)
呂布を作る!?

カンタンに武力を増やす方法。

敵の君主を、まわりを敵に囲まれた国に閉じこめます。ようするに逃げられないようにするわけです。また、城と兵力が少ないほどやりやすくなります。十分な金と兵糧を持って攻めこみ君主を捕らえます。捕らえたあと、打ち首にせずに逃がします。すると、かならず城に現われるでしょう。そこを攻撃してまた捕らえて……とくり返せばカンタンに武力を増やすことができます。

(by三島健太郎・長野県)

この戦略はある程度の兵力を必要とするので、あまり早い時期には使えない。けっこう条件が多いので、もう一度具体的な手順をまとめてみよう。

①ねらった敵の領国を1つだけにする
②まわりの空白地を埋めて君主が退却できないようにする
③十分な兵力・金・食糧を持って攻めこむ
④君主以外の武将をすべて捕らえる
⑤君主の兵力を0にした上で捕らえる(つまり火計を使わずに捕らえる)
⑥逃がす
⑦君主は退却できないので城のどれかに現れる
⑧武力を上げたい武将に通常攻撃させると、武力が10増える
⑨以下⑥からくり返す

ということだけど、城の多い国では、⑤で君主を捕らえるまでに準備しておかなければいけないことがある。一般論ではちょっと説明しづらいので、具体的な実験で話そう。

シナリオ1の劉備ではじめた場合は、王朗の治める31国が属国なしで兵も武将も少ない。城は5つがかたまっているし、周辺の空白地は2国だけで、もっともこの作戦に適している。スタートの14国からあまりにも遠いのが欠点だけど……。

知力が高くて武力の低い武将に施したかったんだけど、賈詡のほかにあまり知力の高い武将が捕まらず、賈詡は忙しかったので孫乾に施すことにした。

で、王朗を捕らえるまでにしておかなければならない準備というのは、逃がしたあと、王朗が空いているどの城に現われてもすぐに孫乾で攻められるようにしておくことだ。

31国は城がかたまっているので問題ないが、離れたところに城がある場合は、孫乾以外の武将でその城を埋めておかなきゃいけないわけだ。

実験の結果は写真のようになった。撮影のときに限って孫乾の武力が100になるまえに王朗が放浪の旅に出てしまったけど、たいていは「捕らえては逃がし」を10回以上くり返せる。

←孫乾の武力が36から89に上がった。撮影のときに限って王朗はたった5回で放浪の旅に出てしまったのだ

↑しつこく続けていると、そのうち君主は放浪の旅に出てしまう

↑まず属国を持たない君主国を取り囲む。ただし、攻めこんだ直後に、「退却」で空白地を埋めてもいい

↑十分な兵力で攻めこみ、君主以外の武将をすべて捕らえたあとに君主を捕らえる

↑捕らえた君主を逃がしては捕らえしていると、攻撃した武将の武力が10ずつ上がる

三国志(MSX2/2+版)
土地交換を使った兵糧攻め

自分の国の米または金をなくし、その国と敵の国と土地交換する。そして、すぐに攻めると、敵は米または金がないので1ターンで勝つことができる。

このとき敵が退却できる国をなくしておくとよい。

なお、早く攻めないと臨時徴収をされたりするので勝てなくなる。

(by塩見篤史・大阪府)

MSX版にはないコマンド、「土地交換」を使った戦略だけど、試してみると、結構条件が多く、レベル10理知的では失敗することもあることがわかった。

だけど、MSX2版「三国志」は開始直後の兵糧がどの国も豊富で兵糧攻めができない。レベル10理知的では、戦闘時にコンピュータが計略+火計を使ってくるし、戦争で捕らえた武将はその国の順番がくるまえにかたっぱしから引き抜かれたりもするのだ。これは手強い。

だから、失敗する可能性があっても十分役に立つ。兵糧攻めで捕らえた武将を確保できないとしても、引き抜くのはたいてい負けた国以外の君主だから、ねらった国の武将を減らすことができる。また、退却できる空白地をなくしておけば、領国の数も減らせる。運がよければ君主を殺して武将の忠誠度を下げることもできる。失敗したときのダメージも小さいし、この失敗はすぐに取り返すことができる性格のものだ。

■土地交換についてまとめると

まず土地交換を実行するための条件は、
①相手国の君主が2か国以上を領有していること
②相手に差し出す国が自分のほしい国と接していること
③差し出す国が、さらに相手の別の国と接していること

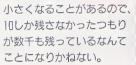
誤解しやすいので注意してほしいんだけど、③の「相手の別の国」とは、交換に関係しない第三者の国のことではない。マニュアルには「交換後の相手の……」とあって、こちらのほうが誤解はしにくいんだけど、条件の事前チェックを失敗しやすくなるので、交換まえの書き方にしたんだ。

ここで、①の条件から、この作戦だけで一族を滅亡させることはできないということがわかるだろう。君主国と交換すれば、君主を殺せる可能性は結構高いけどね。

その他の条件は、条件というより注意点なので、手順とともに説明しよう。

まず、移動により、差し出す国の金を0に、兵糧を10にする。同じ結果になれば手段は問わないが、移動がもっとも安全で早いだろう。ここで、兵糧は持っていける量を基準にしないで、かならず保有量をチェックしておくこと。移動先の兵糧が多いと持っていける量は保有量より小さくなることがあるので、10しか残さなかったつもりが数千も残っているなんてことになりかねない。

↑6月に土地交換して7月に攻めこんでしまった。でも敵兵は47000もいるので9日間しかもたない

↑運よく董卓を捕らえることができた。この作戦の最大の効果かもしれない

つぎに、土地交換だけど、これは6月にはやらないほうがいい。運よく同じ月に攻めこめればいいけど、収穫を挟んでしまうと兵糧攻めにならない可能性が高いからね。

また、土地交換を提案する使いの者は、ある程度忠誠度と知力の高いものでなければならない。忠誠度が低いと敵に寝返って帰ってこないし、知力が低いと交渉が失敗に終わってしまうんだ。両方とも80前後あれば、優秀な軍師がいなくてもまず大丈夫だろう。

そして攻めこむわけだけど、土地交換をしてから間をおくと兵糧を臨時徴収や移動・輸送などで補充される可能性があるので、すこしでも早く攻めこむべきだ。土地交換と同じ月か、せいぜい翌月には攻めこめるように計画を立てるといい。

失敗する可能性があると書いたのは、レベル10理知的だったせいかもしれないが、金と兵糧を減らしたあと、土地交換のまえに攻めこまれたことが何度かあったからだ。兵糧攻めするつもりが兵糧攻めされてしまったというわけ。

そのせいかどうか、「交換する国の金は1に」というお便りもあったけど、相手国の兵数が20000未満だと戦闘時に金をまったく消費しないので、運が悪ければ兵糧を臨時徴収されて失敗してしまう可能性がある。

土地交換のまえに攻めこまれたのなら失うものは食糧10だけで済むけど、土地交換後に攻めこむときは、勝ったあとのことを考えて、ある程度の金と兵糧を準備していくはずだから、兵糧攻めがきかないと失うものが大きい。だから、成功の確率が低くなるとしても、金は0にすべきだろう。

↑まず18国の金と兵糧を減らす

↑18国と19国を交換するのだ

↑外交交渉の土地交換

↑交渉成功/　土地交換の成立だ

↑このあと15国を埋めれば19国と20国または19国と21国を交換できる

三国志(MSX2/2+版)
劉備の知力とカリスマを100にする。

タイトル画面を描いているときにすばやくスペースキーとリターンキーを押すと、乱数の初期化なしでゲームにはいるので、NEW GAMEを選ぶ(シナリオはどれでもよい)。劉備を選んですぐにスペースキーを5回押すと、かならず知力・カリスマが100になる。

(bｙ杉本雅俊・兵庫県)

これはMSX2の先行入力機能というものを使った技だ。つまり、キー入力を受け付けていない状態で押したキーがあとで有効になるというもの。

だから、乱数の初期化はあらためて要求されないだけで、しっかりされている。ただ、いつも同じタイミングでリターンキーを押していることになるので、乱数の初期化がいつも一定の状態で行なわれるというわけだ。

劉備の能力値も同様の理由で、いつも同じ値に初期化されるってわけ。

なお、この技を使うと、劉備に限らず誰でもいつも決まった能力値にすることができる。ただ、それが満足できる値かどうかは別問題だが……。

ちなみにMSX版ではタイトルが一瞬で描かれるので不可能。

↑シナリオにかかわらず、劉備の能力値をかならずこの値にできる

蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン
(どれでもOK)
世界編の攻略順序

私は、世界編で攻める順序を決めてみました。

ジンギスカン＝1→2→18→19→26→27→25→17→16→15→14→24→23→13→12→22→21→20→8→7→9→10→6→5→4→3→11

源頼朝＝19→18→26→27→25→17→2→1→16→15→14→24→23→13→12→22→21→20→8→7→9→6→5→4→3→12→11→10

アレクシオス＝11→12→22→21→20→8→7→9→10→6→5→4→3→1→2→18→19→26→27→25→17→16→15→14→24→13→23

リチャード1世＝7→9→8→20→21→22→12→13→23→24→14→1→15→16→17→25→27→26→19→18→2→3→4→5→6→10→11

(bｙ鍛冶哲也・佐賀県)

はっきりいってこの攻略順序について編集部ではなんの検討も加えていない。異論のある人はストラテジ一宛にお便りどうぞ。といっても、新しいお便りには検討が加えられる。これを創業者利益という。

↑世界編を攻略するための国を攻める順序。キミも挑戦してみてはどうかな？

信長の野望〈全国版〉
(どれでもOK)
属国の民忠・民財を上げる

①2か国以上を領有する
②秋に属国の年貢率を1%にする
③本国のターンのとき、年貢率1%の国を商業国にする
④年貢率1%の国の順番がすぎてから(左下の数字を見る)、属国一覧表を見ると、年貢率は上がっているのに、民忠・民財は下がっていない
⑤直轄地にもどして②からくり返すと民忠・民財がどんどん上がっていく

なお③は商業国でなくてもいい。

(bｙ向井賢・広島県)

さっそく試してみたら、そのとおりだった。

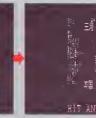
②で「秋に」とあるけど、この技自体は秋でなくてもできる。ただ、年貢率1%のまま夏と秋の変わり目を迎えると、収入が減るので損なのだ。

最悪の場合、1%にしてからコンピュータが年貢率を上げるまでに2季節かかるので、遅くとも冬には1%にしておきたい。商業国に変えるのを忘れることも考慮すれば、やはり秋にはじめるのが無難だろう。

商業国にしたあと、国番号をチェックするのが面倒な人は、1～2季節待てばいい。

MSX2/2+

MSX

↑民忠・民財を上げたい国を直轄地にして秋に年貢率を1にする

↑年貢率1によって民忠・民財が上がった国を商業国にするのだ

↑1～2季節たつと、年貢率は上がるが民忠・民財は変わらない

情報募集

■募集内容／独自の戦略や戦術、ちょっと変わったプレイ法、経験談など、MSXのシミュレーションゲーム(三国志、信長の野望〈全国版〉、ジンギスカン、スーパー大戦略、マスターオブモンスターズなど)の情報を手広く大募集！

■応募方法／レポート用紙などに(マップの絵などを書きこんだりして)自由に表現してください。ただし、編集部で実験できるようにデータは詳しく正確に。データのセーブされたディスクやテープがある場合は同封してください(ただし､返却はできません)。

■送り先／〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部 FAN STRATEGY係まで。ゲーム名も明記してください。掲載した情報を送ってくれた人には、①当社規定の原稿料、②好きなゲーム1本、③Mファン特製テレカ、④Mファンの掲載号、のうちどれかをさしあげます。

しめ切りはありません。

第1回 ドラマー編 PLAY#ミュージック

FMパックが人気を呼んでいる。8月号で募集したプログラムコンテストにも多くの応募があり、レベルの高さに驚いた。そこで、もっと多くのMSX－MUSICユーザーといっしょに音楽を楽しもう、という連載がはじまったわけ。

MSX-MUSICとは

MSX－MUSICというのは、4重和音(同時に9つの音を出せる)のFM音源と、これを利用するための拡張BASIC(FM音源用の命令)をいっしょにした規格の名前。とうぜん、FMパックやMSX－MUSIC内蔵のMSX2+にはこの2つが付いているわけだ。よく似た機能を持つカートリッジにMSX－AUDIOがあるけれど、これは音源の仕組みも拡張BASICもちょっと違うので、あしからず。

↑FMパック(左)とMSX2+に付いているMSX－MUSICマーク

では、つぎに進むまえに、FMパックを持っている人はカートリッジの天井に開いている穴の奥にあるボリューム調整用のスイッチを「大」の位置にしておいてください。

リズム音とはじめの手続き

さて、今回はMSX－MUSICのなかでもリズム音に話を限定して、詳しく解説することにしよう。リズム音は、ふつうの演奏用の音とは別居していて、リズム音用MMLというリズム音だけの世界を持っている。

ふつうのBASICのPLAY文のMMLとは用法がかなり違うので、慣れるまではちょっと扱いがむずかしい。でも覚えてしまえば、リズムは自由自在だ。リズム音以外のFM音源の取り扱いについては来月号で解説しよう。

まずは下のリストを打ちこんでRUNしてみよう。「シャーンドンドンド」といった感じのリズムがえんえん鳴り続けるはずだ。いま鳴っている数種類の音がリズム音で、行20の「"」で囲まれたなかにあるのがリズム音用MML。引き出し線の先にあるちょっとした解説を見るとだいたいの雰囲気がわかると思う。

では、基本的な命令から説明しよう。

■CALL MUSIC

拡張BASICでFM音源を使えるようにするのが「CALL MUSIC」命令。カッコ内の指定で使い方を決めるのだが、リズム音を使うには、

ドラムセットの例

ハイハット　シンバル　タムタム　スネア　バスドラム

5種類のリズム音はポップスやロックで一般的なドラムセットの音を模している。音楽のジャンルやリズムの種類によって各楽器の役割は異なるが、ほぼ共通するところをまとめておこう。

バスドラム……低く大きい音でリズムの根底となる

スネアドラム……ロックやポップスではバスドラムとスネアの組み合わせがリズムの基本だ

タムタム……いろいろな大きさの太鼓を組み合わせ、リズムに変化をつける

ハイハット……小さなシンバルを上下に合わせ、足で踏んだりスティックでたたいたりして細かい音符を刻む

シンバル……細かい音符を刻むか、アクセント時にたたく

打ちこんでRUN

```
10 CALL MUSIC (1)
20 PLAY #2,"T160V1@A15BMC8B8B8S8B8S!8B8S
8"
30 GOTO 20
```

- CALL MUSIC (1)：FM音源を使いはじめるぞ! という宣言
- #2：FM音源で演奏させるときは、「#2」を付ける。これを付けなかったり、「#0」とするとPSGが鳴る
- T160：演奏のテンポを設定
- V1：全体の音量を「V1」に指定
- @A15：「!」の付いた楽器の音を「V15」に指定
- B：バスドラム
- M：シンバル
- C：タムタム
- BMC8：バスドラムとタムタムとシンバルをいっぺんに鳴らす
- B8B8：バスドラムが鳴る
- S8：スネアドラムが鳴る
- S!8：ひときわ強くスネアドラムが鳴る
- GOTO 20：行20にもどって何回も鳴らす

CALL MUSIC (1)

とするだけでいい。これを(0)とするとリズム音が使えないようになる。ほかにもいろいろ細かい指定があるのだが、とりあえず今回のところはこれだけでOK。プログラムのはじめにはかならずCALL MUSIC命令を置くこと。

■PLAY＃

つぎはおなじみのPLAY文。「PLAY」のあとに付いている「#」がMSX−MUSICの目印。これがないといつものPLAY文になってしまう。

PLAY #2, "(MML)"

という形でリズム音用MMLを演奏する。「#」のあとの数字で演奏のモードを決めるのだが、0だとPSG音源のみ(つまりMSX−MUSICがないのと同じ)、2か3でFM音源とPSG音源の両方が使えるようになる。2と3の動作はまったく同じなのだが、2つをバラバラに使っていたのではまぎらわしいので、ここではつねに2を使うようにする。

リズム音の種類と音符の長さ

では、実際にリズム音を鳴らしながらリズム音用MMLの使い方を説明していこう。右のLIST1を打ちこんでRUNすると、5種類のリズム音の音が出る。順番に、

バスドラム(B)

スネアドラム(S)

タムタム(M)

シンバル(C)

ハイハット(H)

となっていて、それぞれの文字で楽器を指定し、これらの組み合わせでドラムセットのリズム(音の組み合わせ)を作っていくわけだ(ドラムセットについては左ページのカコミ参照)。

それぞれの楽器のあとの数字は音符の長さで、4分音符なら4、8分音符なら8を付ける(図A参照)。

ただし、リズム音のばあい、シンバルの音以外は音の長さが短い。リズム音では、音符の長さというよりつぎの音が出るまでの間隔というニュアンスになるわけだ。

なお、Rは休符(RestのR)を表し、音符と同じように長さを指定する。

LIST1●リズムと音をひととおり鳴らすプログラム

```
10 CALL MUSIC (1)
20 PLAY #2,"B4S4M4C4H4R4"
30 GOTO 20
```

図A●音符の長さとMML

音符の長さ	MML
𝅝(全音符)	1
𝅗𝅥(2分音符)	2
♩(4分音符)	4
♪(8分音符)	8
𝅘𝅥𝅯(16分音符)	16
𝅘𝅥𝅰(32分音符)	32
𝅘𝅥𝅱(64分音符)	64

ハイハットを 𝅝𝅗𝅥♩♪𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅰𝅘𝅥𝅱 と鳴らすとすると、PLAY＃2, "H1H2H4H8H16H32H64"となるわけ

リズム音用MMLをひととおり解説

■T(テンポ)

LIST2の行20の" "のなかで、Tはテンポの速さを決めている。Tのあとの数値は1分間の4分音符の個数で、初期値は120、範囲は32から255までだ。従来のBASICのMMLと同じ形式なのだが、数値を大きくしてもテンポがくずれないのが優秀。

■V(音量)

つぎのVは音量。値の範囲は0から15なのだが、リズム音源に関してはおおざっぱになっていて、0〜3、4〜7、8〜11、12〜15の4段階になっていて、V0にしても音は出る。

Vを指定すると、そのあとのリズム音はすべて指定された音量になる。音量を変えたいばあいは、Vを指定しなおすか、@Aコマンドを使う。

■@A(アクセント)

@Aのあとの数値でアクセントを付ける音の音量を決め、アクセントをつけたい音の後ろに「/」を付けると、V指定に関係なく@Aの音量で音が出る。

LIST2の例では、V1、@A15となっているので、「S/8」のスネアだけ音が大きく、これ以外はすべて小さな音で演奏される。いちいちVを指定しなおさなくてもかんたんに音量の強弱が付けられるというわけだ。これは、たとえばV15、@A1のようにして、逆にアクセントのところだけ音を小さくすることもできる。

LIST2●よく使うMMLをひととおり使ったプログラム

```
10 CALL MUSIC (1)
20 PLAY #2;"T160V1@A15BMC8B8B8S8B8S!8B8S
8"
30 GOTO 20
```

LIST3●音の大きさをチェックするプログラム

```
10 CALL MUSIC (1)
20 FOR N=0 TO 127
30 PLAY #2,"T255@V=N;S8.S16"
40 NEXT
```

■楽器を同時に鳴らす

さて、行20の「BMC8」というところでは、楽器を3つ並べたあとで音符の長さを指定している。こうすると、バスドラム、タムタム、シンバルの3つが同時に鳴る。

リズム音用MMLでは、5種類の楽器のうち任意の3種類の音を1つのMMLで同時に出すことができるのだ。

■@V(音量の細かな設定)

V、@A以外にも音量を設定するコマンドがある。@Vがそれで、0から127までで細かく音量を決める、とマニュアルには書かれているのだが、じつは8段階。0〜15、16〜31……112〜127と16ずつに区切られていて、115も127も同じ音量なのだ。

■=変数;(数字を変数で指定する)

さて、リスト3では、「@V=N;」として変数をMMLのなかに取りこんでいる。FOR〜NEXTループでNを0から127まで変化させて、しだいに音を大きくしている。変数のあとに「;」(セミコロン)をつけるのを忘れずに。

■付点音符(.)

音の長さを指定したあとに「.」(ピリオド)を付けると付点音符となり、音の長さが1.5倍になる。

ドラム譜にチャレンジしよう

具体的なリズムの説明に入るまえに、音楽雑誌などに載っているドラムの譜面の読み方を説明しておこう。といってもヘ音記号の譜面でどの高さの音がどの楽器になるかを覚えるだけだ。あとはふつうの楽譜と同じように音符の長さをかぞえてMMLに置き換えていけばいい。

タムタムは種類が多いのでそれぞれ位置が違うが、リズム音にはタムタムが1個しかない。ここではローの位置で指定することに決めておく。

図B●ドラム譜の読み方

バスドラム　ハイハット　シンバル　スネアドラム　タムタム
(ハイ)　(ロー)
(ミディアム)

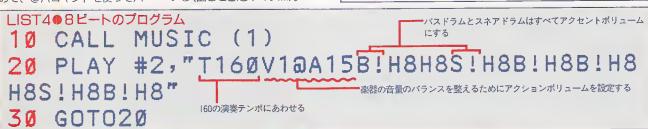
8ビートの基本

まずはかんたんな8ビートから。楽譜を見るとハイハットで刻む8分音符がこのリズムの単位になっている。プログラムのほうは、すべて同じ音量にすると聴いたときの楽器のバランスとしてハイハットが大きすぎるので、@Aコマンドを使ってバランスの調整をしている。

また、譜面の上ではバスドラムが4分音符のところがあるのだが、音は音符の最初で鳴るだけなので、8分音符として解釈し、残りの8分音符ぶんは鳴らないことにしてプログラムしている(図CとLIST4参照)。

図C●8ビートのドラム譜

LIST4●8ビートのプログラム

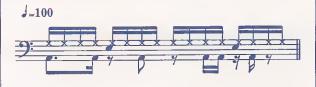
```
10 CALL MUSIC (1)
20 PLAY #2,"T160V1@A15B!H8H8S!H8B!H8B!H8
H8S!H8B!H8"
30 GOTO20
```


16ビートのばあい

8ビートと16ビートの違いは、リズムの基本になっている音符が8分音符か16分音符か、というだけ。この譜例ではハイハットが16分音符になっているのでわかりやすいが、実際上の区別は8ビート、16ビートがしばしば混合していてむずかしいばあいも多い。

さて、LIST5では譜例をそのままプログラムしているので行20行がけっこう長い。リズム音だけでなくふつうに演奏するほうの音と組み合わせて音楽を作ることになれば、ハイハットを省略してもかまわなくなる。

プログラムでバスドラムの符点8分音符や8分音符を16分音符として入力しているのは、8ビートの場合と同じだ。

図D●16ビートのドラム譜

LIST5●16ビートのプログラム

```
10 CALL MUSIC (1)
20 PLAY #2,"T100V1@A15B!H16H16H16B!H16S!
H16H16B!H16H16H16H16B!H16B!H16S!H16B!H16
H16H16"
30 GOTO20
```

シャッフルビート

8ビートや16ビートが均等に割った音符をもとにしているのに対し、シャッフルビートは3連符の1番目の音符と3番目の音符によるはずんだリズムがもとになっている。スキップするような感じといえばわかりやすいだろうか。

3連符でちょっととまどうかもしれないが、4分音符を3つにわけているので、1つの長さは4×3で12になる(音符は数字が大きくなるほど鳴っている時間が短くなるから、割り算でなく掛け算になるわけ)。音符の長さがわかれば、あとは8ビートや16ビートと同じように打ちこんでいけばいい。

この基本リズムをもとにして、スネアドラムやバスドラムの位置をずらしていくと、シャッフルビートのいろいろなバリエーションが楽しめる。プログラムでいうと、行20の「××12」となっている部分の「××」を変えればいいわけだ。

図E●シャッフルビートのドラム譜

LIST6●シャッフルビートのプログラム

```
10 CALL MUSIC (1)
20 PLAY #2,"T140V1@A15B!H12R12H12S!H12R1
2B!H12B!H12R12H12S!H12R12B!H12"
30 GOTO20
```

サンバ

サンバはブラジルの大衆音楽で、リオ・デ・ジャネイロのカーニバルは有名だ。いろいろなパーカッションで合奏を楽しむのだが、ここではドラムセットに置き換えて譜面にしてみた。

譜例を見ると、16ビートに似ているようだが、リズムの感じはずいぶん違う。まず2拍4拍にスネアのアクセントを入れないのがロック系のリズムと異なるところで、サンバやボサノバ、バイヨンなどのラテン系のリズムは2拍4拍のアクセント(バックビートという)を持たない2ビート系のリズムなのだ。ちなみに、拍とは、「♩=××」のように指定されているときの♩のことで、ふつうは4分音符のこと。8ビートの例だと8分音符2つ、16ビートやサンバなら16分音符4つで1拍になる。

図F●サンバのドラム譜

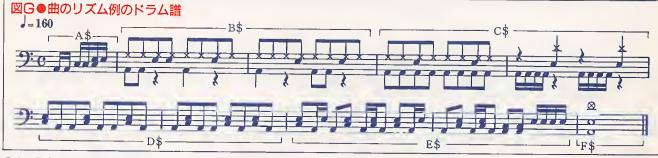
LIST7●サンバのプログラム

```
10 CALL MUSIC (1)
20 PLAY #2,"T120V1@A15B!SH16H16SH16B!H16
B!SH16H16H16B!SH16B!H16SH16H16B!SH16B!SH
16H16H16B!H16"
30 GOTO20
```

曲のリズムを作ってみる

リズムのプログラムがわかってきたところで、曲のリズムを作ることを考えてみよう。

1つの曲はたいていいくつかのパートからできていて、これを順番に演奏していくことになる。リズムもつねに同じではなくいくつかのパターンからできあがっている。また、同じパターンのくり返しも多い。そこで、曲をパターンごとに区切り、あらかじめ文字変数の名前を付けておく。これをあとで順番にMMLに置き換えていけば打ちこみやすいし、まちがえた場合も修正が楽だ。

図Gの譜例では、はじめのイントロをA$、最後のエンディングをF$とし、このあいだを2小節ずつに区切って、B$、C$、D$、E$という文字変数にしている。これをプログラムにしたのがLIST8だ。

図G●曲のリズム例のドラム譜

プログラミングはD$とE$の部分がややむずかしいが、行80のTを80くらいに遅くして譜例と比べてみよう。

ちなみに、A$の最後にあるスネアドラムの音の長さがほかの音符よりもいくぶん長くなっているのは、聞いたときのバランスで、A$とB$のあいだにすこしだけ間を置きたかったからだ。

LIST8●曲のリズム例のプログラム

```
10 CALL MUSIC (1)
20 A$="V15B16B16M16M16SM16S13"
30 B$="V1B!H8B!H8S!H8S!H8B!H8H8S!H8H8B!H
8H8S!H8H8B!H8B!H8S!H8H8"
40 C$="B!H8B!H8B!S!H8B!H8B!H8B!H8B!S!H8B
!H8B!16B!16B!16B!16CS4B!16B!16B!16B!16CS
4"
50 D$="M!S8B8B8M!S8B8B8M!S8B8B8M!S8B8B8M
!S8B!8M!S8B8"
60 E$="V10MS!8B16S16B8M!S8B16S16B8MS!8B1
6S16B8M!S8B16S16B8BM!8BM!8S16S!16S!16S!1
6"
70 F$="V15BSC1"
80 PLAY #2,"T160@A15"
90 PLAY #2,A$:PLAY #2,B$:PLAY #2,C$
100 PLAY #2,D$:PLAY #2,E$:PLAY #2,F$
```

リズムメドレー

というわけで、最後はいろいろなリズムをメドレーで演奏する、というプログラムを作ってみた。次ページの図Hの譜例とLIST9を見るとわかるように、いくつかのリズムパターンを文字変数に入れておいて、それをPLAY#文で続けざまに演奏するわけだ。

文字変数ごとの内容は、

A$……ジャズの4ビートで、シンバルがリズムの基本になっている

B$……レゲエで、間を生かしたバスドラムやスネアドラムがポイント

C$……ボサノバの軽いリズム

D$……なぜか3拍子のワルツ

E$……キューバのルンバというリズム

F$……ハードロックのパターンで、ROLL(スネアドラムを「ドコドコドコドコ……」という感じに連打する)で目立っている。全体をとおして何回もしつこく出てくる

これらのリズムを、

A$→A$→F$→B$→B$→F$→C$→C$→F$→D$→E$→E$→F$→F$→F$

のように演奏して、最後のF$のあとで、しだいにrit.(テンポが遅くなること)して終わるようにする。

プログラムのほうは、LIST8の「曲のリズム例のプログラム」とおなじように、まず文字変数に数小節ずつのリズムを入れておき、あとで一気にPLAY#するようにすればいい。

次ページのLIST9がリズムメドレーのプログラムだ。行90で、

PLAY #2, A$+A$

とやっている部分は、A$に入っているジャズの4ビートを2度続けて演奏する。リズムのM

図H●リズムメドレーのドラム譜

MLがあまり長くなければ、このやり方で、1つのPLAY#文でいくつかのリズムをつなげて演奏させられる。

また、行70の64分音符を使ってテンポも160まで上げたROLLの処理や、行100の最後のPLAY#文で、音符をどんどん長くしていくritの処理、同じく行100のいちばん最後の「"BSC1"」のフェルマータ(十分にのばす)のやり方など、参考にしてほしい。

LIST9●リズムメドレーのプログラム

```
10 CALL MUSIC (1)
20 A$="C4CH6C12C4CH6C12C12S6CH12B12C12C4
CH12B12CB!H12"
30 B$="T110H12R12H12HB!12R12H12H12R12H12
HB!12R12HB!12H12R12H12B!S!H12R12H12H12S!
12H12B!S!H12R12H12"
40 C$="T130BH8H8SH8BH8BH8H8SH8BH8BH8H8SH
8BH8BH8SH8H8BH8"
50 D$="T170B!C!4C4C4B!C!4C4C4B!C!4C4C4B!
C!4C4C4"
60 E$="T130MH8SH16H16SH8B!MH8H8H8M!H8H8H
8H16H16MH8H8MH8H8HB8H8"
70 F$="T160B!H8B!H16B!16S!H16B!16H16B!16
B!H8B!H16B!16S!16B!16H16B!16S64S64S64S64
S64S64S64S64V5S64S64S64S64S64S64S64S64V9
S64S64S64S64S64S64S64S64V13S64S64S64S64S
64S64S64S64V1"
80 PLAY #2,"T160V1@A15"
90 PLAY #2,A$+A$:PLAY #2,F$:PLAY #2,B$+B
$:PLAY #2,F$:PLAY #2,C$+C$:PLAY #2,F$
100 PLAY #2,D$+E$:PLAY #2,E$:PLAY #2,F$:
PLAY #2,F$:PLAY #2,F$:PLAY #2,"V15S64S60
S56S52S48S44S40S36S32S28S24S20S19S18S17S
16S15S14S13S12S11S10S9S8S7S6S5S4S3S2S1T4
0BSC1"
```

■リズム音用MMLのまとめ

そういうわけで、リズム音用MMLはもう大丈夫。とはいえ、今回使わなかった命令もあるので、リズム音用MMLを一覧表にしておいた。いちばん右にある初期値というのは、その命令を使わないうちに音を出そうとしたときの音量や休符の長さのことだ。

リズム音用MML一覧

文字	意味	値の範囲(初期値)
B	バスドラムを指定	
S	スネアドラムを指定	
M	タムタムを指定	
C	シンバルを指定	
H	ハイハットを指定	
(数字)	(数字)分音符の長さで楽器を鳴らす	1≦(数字)≦64
@A(数字)	アクセントの付いている楽器の音量を設定	0≦(数字)≦15(15)
!	直前の楽器の音にアクセントを付ける	
V(数字)	音量を設定	0≦(数字)≦15(8)
@V(数字)	音量をこまかく設定	0≦(数字)≦127
R(数字)	休符の長さを設定	0≦(数字)≦64(4)
.(ピリオド)	音符、休符の長さを1.5倍する	
=X;	(数字)の代わりに変数Xを使用する	

そうそう、テンポ(T)が表に入っていないが、これはふつうの演奏用のMMLのほうに分類されている命令だからだ。来月のそこそこミュージシャン編で詳しくやるつもり。

さあ、来月はいろんな楽器を使って演奏できるようになる。それまではリズムパターンを作って遊んだり(これだけでもけっこう楽しい)、次ページのFM音楽館のプログラムを打ちこんでPLAY#ミュージックしていてください。

FM音楽館

FM音源プログラムコンテストにプロの作品が！

■紛れこんだプロの作品

Mファン8月号で応募した「FM音源プログラムコンテスト」の投稿作品のなかに、とあるソフト会社でゲームのサウンドを担当している人のオリジナル作品が紛れこんでいた。その曲の入ったディスクは、手紙などに同封されて送られてきたものではなかった。なんとMファンの新作ソフト担当者に極秘裏に手渡されたものであった。事態を軽く見たコンテスト担当者は、その作品(このページのリスト)を一般から応募された作品を入れておくカゴのなかに、なんの違和感もなく入れてしまったのである。

■今月のFM音源演奏プログラム

そういうわけで、このオリジナル曲は、「タッタッタラッタタッタタッタ……」という感じのノリのいい曲です。作者に電話でFM音源で曲を作るときのコツを聞いたところ、「ボリュームのバランス。これにつきる」との答え。同じ楽器で演奏している部分でもボリュームを変えたり(楽器を決めている行20と、各楽器のボリュームを決めている行380参照)、リズム音のボリュームを、「V3、アクセントV14」にしているところ(リズム音のボリュームを決めている行330参照)などにコツがあるようです。

■このページについて

このFM音楽館は、FM音源の演奏プログラムのページです。今後どんな演奏プログラムが出てくるのか、まったく見当がつきません。ゲームミュージックやオリジナル曲、はたまたバロックか、ムリをしてハードロックとか……。雨後の筍のごとくみんなのMSXに生えていくFM音源で、もっともっと遊びましょう。

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 CALL VOICE(@14,@14,@12,@14,@24,@24)
30 '
40 A1$="ar16<ar16>a-<ar16>g-r16<ar16>g-<
ar16>a-r16"
50 A2$="ar16<ar16>a-<ar16>ar8d-r16dr16e-
r16"   'o4
60 A3$="e<r16er16>e-<er16>d-r16<er16>d-<
er16>e-r16"
70 A4$="<br16er16aer16a-r16er16a-er16ar1
6>"
80 A5$="<ar16ar16>g<ar16>g-r16<ar16>g-<a
r16>gr16"
90 A6$="ar16<ar16>g<ar16>g-r16<ar16>g-<a
r16>gr16"
100 A7$="e<r16er16>e-<er16>d-r16<er16>d-
<baa-g-"
110 A8$="er16br16aa-r16er16br16aa-r16ar1
6>"
120 A9$="<er16er16>e-<er16>d-r16<er16>d-
<er16>e-r16"
130 '
140 B1$=">d-r16<d-r16bd-r16ar16d-r16ad-r
16br16"
150 B2$=">d-r16<d-r16bd-r16>d-r16r16<er1
6g-r16a-r16"
160 B3$="a-r16a-r16>g-<a-r16>er16<a-r16>
e<a-r16>g-r16"
170 B4$="a-r16a-r16>g-<a-r16>er16<a-r16>
e<a-r16>g-r16o4"
180 '
190 C1$="aaaa>a-<aa>g-<aaa>g-<aa>a-<a"
200 C2$=">a<aaa>a-<aa>g-<aaa>g-<aa>a-<a"
210 C3$=">a<aaa>a-<aa>ar16r16d-r16dr16e-
r16<"
220 C4$="r8e8r8e8r8e8r8e8"
230 C5$="e8e8e8e8e8e8e8e8"
240 C6$="e8e8e8e8e8e8eeee"
250 C7$="r8b8r8b8r8b8r8b8"
260 C8$="r8e8r8e8r8e8baa-g-"
270 C9$="eebeaa-eeebeaa-eae"
280 C0$="aaaa>g<aa>g-<aaa>g-<aa>g<a"
290 C$="eeee>e-<ee>d-<eee>d-<ee>e-<e"
300 D1$="r8a8r8a8r8a8r8a8"
310 D2$=">e<eee>e-<ee>d-<eee>d-<ee>e-<e"
320 '
330 G1$="@A14sb!8s!8sb!8s!8sb!8s!8sb!8s!
8"
340 G2$="sb!8s!8sb!16s!16s!16s!8r16s!b!8
s!b!8s!b!8"
350 G3$="hb!8s!8hb!8s!8hb!8s!8hb!16s!16s
!16s!16"
360 G4$="sb!16s16s!16s16sb!16s16s!16s16s
b!16s16s!16s16sb!16s16s!16s16"
370 G5$="sb!16s16s!16s16sb!16s16s!16s16s
b!16s16s!16s16v9s!b!24s24s24s!b!24s24s24
v3"
380 PLAY #2,"T120V13o5L16","T120v12o4L16
","T120V1302L16","T120V10o4L16","T120V12
L1605","T120V11L1604","T120V03","T120"
390 FOR I=0 TO 1
400 PLAY #2,A1$,A1$,C1$,A1$,A1$,A1$,G1$:
NEXT
410 PLAY #2,A1$,B1$,C1$,A1$,A1$,B1$,G1$
420 PLAY #2,A2$,B2$,C3$,A2$,A2$,B2$,G2$
430 '
440 FOR I=0 TO 1
450 PLAY #2,A3$,A3$,C4$,A3$,A3$,A3$,G1$:
NEXT
460 PLAY #2,A3$,A3$,C5$,A3$,A3$,A3$,G1$
470 PLAY #2,A3$,A3$,C6$,A3$,A3$,A3$,G3$
480 FOR I=0 TO 1
490 PLAY #2,A4$,A4$,C7$,A4$,A4$,A4$,G1$:
NEXT
500 '
510 PLAY #2,A3$,A3$,C5$,A3$,A3$,A3$,G1$
520 '
530 PLAY #2,A3$,A3$,C6$,A3$,A3$,A3$,G3$
540 PLAY #2,A5$,A5$,D1$,A5$,A5$,A5$,G1$
550 PLAY #2,A6$,A6$,D1$,A6$,A6$,A6$,G1$
560 PLAY #2,A3$,A3$,C4$,A3$,A3$,A3$,G1$
570 PLAY #2,A7$,A7$,C8$,A7$,A7$,A7$,G3$
580 PLAY #2,A8$,A8$,C9$,A8$,A8$,A8$,G4$
590 PLAY #2,A5$,A5$,C0$,A5$,A5$,A5$,G4$
600 PLAY #2,A9$,B3$,C$,A9$,A9$,B3$,G4$
610 PLAY #2,A3$,B4$,D2$,A3$,A3$,B4$,G5$
620 GOTO 440
```

プログラム確認用データ(使い方は55ページを参照)

10>220	20> 63	30>198	40> 76
50> 53	60>229	70>168	80>241
90>173	100> 76	110>164	120> 50
130>198	140>233	150> 51	160> 28
170> 79	180>198	190> 28	200>154
210>113	220>173	230>188	240>222
250>137	260>204	270>152	280> 66
290>212	300> 88	310>171	320>198
330>128	340>171	350> 70	360> 91
370> 52	380>255	390>212	400>254
410>198	420>234	430>198	440>212
450> 53	460>246	470> 7	480>212
490> 82	500>198	510>246	520>198
530> 7	540> 47	550> 73	560>245
570>113	580>148	590> 61	600> 61
610> 46	620>152		

短期集中連載・エルギーザの封印エディットステージ特集・その3

Game Invaders ゲーム百字軍

ここだけの話だが、百字軍が増ページした。といっても半ページ。その内容はというと、今回紹介したエディット面の解法だ。期待してP73を見よ。

予想外の盛りあがりを見せる投稿エディットステージ情報

短期集中連載のエルギーザ特集も3回目。いろんな試みをしてみたいな、などと思う担当者の気持ちとは裏腹に、読者からの投稿ステージは技術に磨きをかけながら、今月も届いたのだ。そのなかでも、怪しげなビデオテープと自信に満ちた挑戦状が、連載継続を決定させたのである。

謎のビデオテープ

ある日、やけに大きな封筒が百字軍あてに届いた。驚いたことに中身はビデオテープだった。それには「摩可☆なっつ参上！」とだけ書かれていた。摩可☆なっつといえば、本コーナーとは遠い血縁関係にある、ゲーム十字軍の投稿常連ではないか……。

期待に胸をふくらませてテープを再生してみると、彼の作ったエディット面とその解法が録画されていた。ステージの出来はともかく、投稿方法の奇抜さは注目度ナンバーワンといえる。

←百字軍を騒がせた投書たち。ビデオテープは（エッチなやつかもしれないと）期待した。挑戦状のほうはあまりにワガママな態度に苦笑した

1通の挑戦状が

今回紹介した、『EXHUME（エグジューム）』というステージの藤原浩クンからは、もうひとつ『DEFIANCE（デファイエンス）』というステージも送られて来ていた。それには、「このステージの解法を知りたかったら、敗北宣言状とF1XDJを送るように」といった文面の挑戦状が同封されていた。

解法などなくても解けた。エディットステージ史上最高といってもいい面だ。ところが、あまりにも緻密で長い解法を載せるページがない。来月号でみっちりやることにしよう。

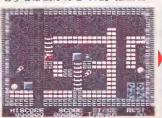
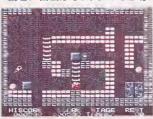
コナミの動きは

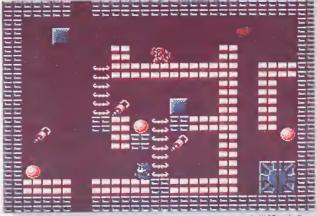
いきなりだが、エルギーザの総本山・コナミ主催のエディットステージコンテストの状況をお伝えしよう。はじめのうちは応募の勢いがいまひとつだったらしいが、しめ切りの日（11月14日）にドバッと作品が届き、総数は500通ちかくも届いたそうだ。

これらの面は、Mファンを含むパソコン雑誌の編集部で評価され、優秀者にはエディットステージ入りのオリジナルROMがプレゼントされるのだ。

↑大阪府・畠中あゆむクンの作品。この年にしてこのセンスには脱帽だ（年齢不明）

STAGE〜TANAKA〜 広島県・田中浩クンの作品

このステージをクリアするためには、すばやい動きが必要だ。くわしいことは解法のページを見てほしいのだが、10秒くらいの時間に8つほどのアクションをする必要があるのだ。担当者は指先をケイレンさせながら、ついにステージをクリアした。しかし、すばやい動きをしなくてもクリア可能、という事実が後日判明した。だから、指先の動きに自信がない人も大丈夫。

↑左の写真から右の写真の状態までは、わずかの時間しか経過していない

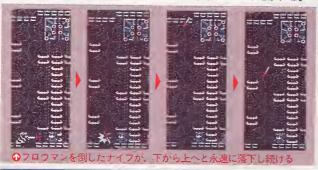
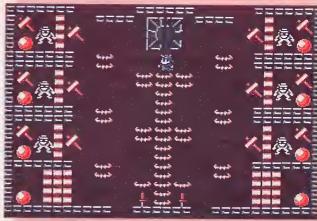
作者いわく「すばやい動きが必要！」

↑このステージをクリアするには、何度かロックロールのお世話になる

求む！リクエスト

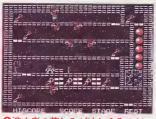
クリアしたからって、なにもゲームの楽しみがなくなるとは限らない。個性と理性で見つめれば、いろんな楽しみ方を発見できるかもね。PACマジックしてほしいゲーム、楽しいゲームの改造法、その他に個性と理性でゲームを遊ぶ方法があれば、百字軍までお手紙ください。あて先は右ページの欄外参照。ミニ四駆の改造法やビックリマンシールの集め方などは（それはそれで楽しいけれど）送らなくていいです。

STAGE~DANCHI~
京都府・摩可☆なっつクンの作品

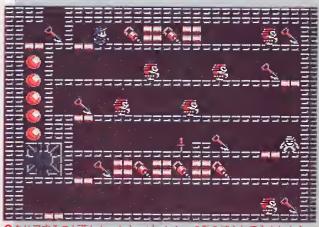
摩可☆なっつクンのステージはパズルとしての完成度ではなく、動きの楽しさを重視したものになっている。ビジュアル的要素にこだわるとこは、イラストを書いている人間ならでは。その動きが、下の連続写真で感じられればいいのだけれど。

⬆フロウマンを倒したナイフが、下から上へと永遠に落下し続ける

ナイフシャワーが降る楽しさ♡

⬆フロウマンの住む団地。4畳半ひと間・家賃3万円くらいだろう

STAGE~PYONCY~
広島県・吉津健次クンの作品

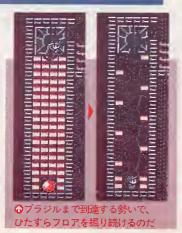
追いつめられた状況というのは苦しいものだけど、ほどよい緊張感を与えてくれる。このステージはまさにそれだ。ビック13世はフロアを掘り掘りしつつ、ひたすら逃げる。もたもたしていると、ピョンシーたちに追い詰められてしまう。急がねば！

⬆逃亡者の苦しみが味わえるのだ

⬆ピョンシーたちに追い詰められた！ ビック13世の命もこれまでか

逃げるビック13世、追うピョンシー！

⬆クリアするのが苦しかったら、ピョンシーの数を減らして入力しよう

STAGE~EXHUME~
茨城県・藤原健クンの作品

EXHUME（エグジューム）というステージネームを日本語に訳すと、「発掘する」という意味になる。このステージはまさにそうだ（あれ？）。置かれているソウルストーンは2つだけ。しかし、その上部には厚いブロックの層が……。ソウルストーンを取るためには、4種類の掘り道具を順番に、決まった位置で使わなければならない。コツコツとブロックを掘ってていると、考古学者になって遺跡を発掘しているような気分になる。

⬆ブラジルまで到達する勢いで、ひたすらフロアを掘り続けるのだ

掘って掘って、また掘って……

⬆このステージの欠点は入力が大変なこと。掘り道具の多さは頭痛のタネ

求む！エディット面

16才以上の人は（それ以下の人も、もちろん）エディット面にご協力お願いします。今月の必要量はパズル面…98通、アクション面…63通、アクションパズル面…72通、ビジュアル面…24通、となっております。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム百字軍」まで。ディスク、テープ、またはわかりやすいイラストで送ってください。このネタがわかった場合は自己満足してください。

京都と東京でラジオの生番組合戦中!

前回、東京のニッポン放送でリンクスの生番組が始まったって紹介したけど、こんどは西の京都のKBSでも生番組が始まった。こっちの放送は何をやっているのかな?

ラジオの生番組で大さわぎ中!

西と東で同時にリンクスの生番組が始まった。東はアイドル路線だけど、いったい西ではどんなことをやっているだろう。

両方とも、毎週金曜日の夜8時台で生番組となれば、もしかしたら番組の中でチャットしあうのかも……と思っているのだが、実際はなかなかむずかしいらしい。予定はあるのだから待つとして、とりあえず京都のようすを紹介しよう。

タイラ先生の番組ではチャットを実行

京都ではA1クラブの寺子屋の先生ガンビータイラ氏が「天才タイラのパソコン通信生本番」(毎週金曜日夜8時40分～9時10分)をまりさん(女性)と2人でやっている。ほぼリンクスのチャットにアクセスしっぱなしだ。うんと遠くに住んでいてもチャットでラジオに参加できるわけだ。番組ではハガキを読む感じでチャットのボードを紹介。聞いていてすごく楽しい。

遊・アクセスガイド　リンクス内のイベント情報

毎金曜	●天才タイラのラジオチャット(関西エリアだけ) 今月紹介しているタイラ先生の生番組で、実際にチャットをやる。放送はKBS京都で。遠くにいる人は番組が聞こえないから、ちんぷんかんぷんで不安だけど、それもまた想像力をかきたてておもしろい。ところで、聞いている人は何をやっているのか不思議に思うだろうな。ちなみに放送は、毎週金曜日の夜8時40分から。チャットの方は夜8時からやっている。
毎火曜	●ネットワークラリー 毎週金曜日にやっていた長寿コーナーのネットワークラリーは火曜日に移動。もちろん、5週連続で勝ち抜くとオリジナル・フォーマット(メール用のオリジナル便せん)がプレゼントされる特典つき。
12/15	●オンラインアドベンチャーゲーム『ファーブル』スタート スズメバチにさらわれたモンシロチョウを救い出すゲーム。ネットワーク内に設定されたマップの中を謎をときながら進んでいく。好評のオンラインAVG『竜宮帝国の逆襲』につづく第2弾!
12/20	●1万人のジャンケン大会・PART2スタート 好評につき、またまたジャンケン大会をやる。いよいよ忘年会の季節突入!

生放送中にチャット!?

11月4日の放送時間帯のチャットのようすを時間を追って並べてある。ふんいきがわかるかな?

左下より

タイラ先生ったらデタラメ入力している!

ラジオが聞こえないと不安でした

4番にラジオの時間帯用チャット出現

チャットがだんだん混んできてわからなくなりつつ……

まえもって晩ごはんの内容を報告するよう決まってました

混んできたからずいぶんまえのがいまごろ!

会社の近所でオムライス食べたぞ!

にぎやかすぎるチャットだなあ……

1143はKBSの周波数

番組は終わってもしばらくチャットはつづいたのでした!

PPDFAはめいおう星通信のこと

右上へ

まだまだつづく…

アイドル番組『ときめきバナナ』登場

こちらは東京の「ときめきBANANAアイドルオーディション」(毎週金曜日夜8時〜10時)という番組。番組の中からほんとうのアイドルを出してしまおうという大胆な企画だ。番組ではパーソナリティの吉村明宏さんを中心に中高校生のアイドル候補の女の子が大さわぎ。一方リンクスでは番組のコーナーを設けて、アイドル候補のプロフィールを紹介したり、ボードではアイドル全般についてのハナシをして盛り上がり中。じつはぼくも由貴ちゃんのファンでして……というぐあいだ。また、ラジオで聞いた印象や彼女たちへの素朴なメッセージなどメールの内容はイロイロ。顔は見えないけど、声の聞こえるラジオと文章の感じだけでしか相手を想像できないメールとが入り乱れてなんとも表現しがたいのだ。いずれ(もしかしたらもう実行されてるかも)リンクスの会員の人がスタジオに招かれる予定もある。それにリンクスの会員だってアイドルに応募することだってできる仕組みだ。そんなこんなで、3月ぐらいになるとすくなくともある結果(アイドル決定)が出る。それがどうなるのか不安と期待をはらんで番組をききつつ、リンクスをアクセス中……!

↑「ときめき〜」のコーナー開設!

↑アイドル候補に応募もできるのだっ!

アイドル候補

アイト゛ルカ゛ナナ カート゛
カイイン No.0001

おかるくって、ひとをしあわせにするシ゛シンか゛あります。
うたか゛大スキて゛す。(うまいかへたかはべ゛つにして・・・)
やすみの日は おともだ゛ちとおで゛かけか゛おおいで゛す。

シュミ:しゃぼ゛んだ゛ま(?)

シメイ	たけいし れい	ネンレイ	15サイ
シュッシンチ	とうきょう	ケツエキカ゛タ	Oカ゛タ
ショクギ゛ョウ	こうこうせい	シンチョウ	160cm
タイジ゛ュウ	??K	3サイズ゛	B78 W58 E80

アイト゛ルカ゛ナナ カート゛
カイイン NO.0003

わたしの セールスポ゜イントは年の わりに ふけている ところまゆげ゛か゛いちもんじ゛の ところで゛、あと にてない ものまねと とおくから みると じ゛ぶ゛か゛ぼ゛うに みえるところかな?
きゅう日は スーハ゜ーシ゛ョッヤーを ぼ゛ーっと みですご゛します。

シメイ	たむら あかね	ネンレイ	14サイ
シュッシンチ	さいたま	ケツエキカ゛タ	?カ゛タ
ショクギ゛ョウ	ちゅうか゛くせい	シンチョウ	164cm
タイジ゛ュウ	?k	3サイズ゛	B 78W 57H 86

アイト゛ルカ゛ナナ カート゛
カイイン NO.0004

きゅう日は、ほとんど゛ともだ゛ちと あそんだ゛り、アニモノをしたりして すご゛しています。
みなさん よろしくね♥

シメイ	かしわぎ゛さゆり	ネンレイ	15サイ
シュッシンチ	かながわ	ケツエキカ゛タ	?カ゛タ
ショクギ゛ョウ	ちゅうか゛くせい	シンチョウ	158cm
タイジ゛ュウ	?k	3サイズ゛	B ?W ?H ?

MSX・FAN・NET

つい数か月まえにやったリンクスのモデムプレゼントのせいなのか、めいおう星通信がにぎやかでにぎやかでうれしい悲鳴。今月もそのなかから6通のメールを紹介しよう。このメールは10月の日付だから、12月号でドバーッと大量に紹介するまえの頃。だからこのあと、その反動でもっとすごい数のメールが届いているんだろうなあと思うとゾクゾクするぞ。そこで、突然だが来月は初心者に贈る「メールの書き方と送り方」についてまとめてみたい。質問のある人はハガキで編集部までよろしく!

MFN N00203M ¥500 FROM ID 1087582 '88年10月

いつも応援ありがとう。いろんな意見あったら、また聞かせてください。よろしくね!

MFN N00203M ¥500 FROM ID 6248587 '88年10月

MSX2+の話題はめいおう星通信でもずいぶん話題に。賛否両論いろいろでした

MFN N00203M ¥500 FROM ID 1087582 '88年10月

MSX2+の不満意見の1つ。せっかく買ったのに〜っていうのがやっぱり多かったなあ

MFN N00203M ¥1,540 FROM ID 6276783 '88年10月

テニスに忙しいHAYAくん。冬は寒くてもやっぱり短パンはいてやるんですか〜?

MFN N00203M ¥1,340 FROM ID 6067235 '88年10月

これも話題集中。Mファンカゼ。やはりMSX2+は強かった。カゼひかないんだもん!

MFN N00203M ¥2,200 FROM ID 6277792 '88年10月

うれしい報告ありがとう。Mファンを作っていてほんとうによかった気持ち。がんばるぞ〜!!!!

THE LINKSについての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル二条殿町548 ナショナルビル2F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-251-0635

ソフト51本プレゼント付! 読者アンケート

★11月号の当選者発表は70ページからの欄外で発表しています。

「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で51名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。締め切りは1月5日必着。当選者の発表は2月8日発売の本誌3月号の欄外でおこないます。

■アンケート

❶ あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX(RAM8K)
②MSX(RAM16K)
③MSX(RAM32K)
④MSX(RAM64K)
⑤MSX2(VRAM64K)
⑥MSX2(VRAM128K)
⑦MSX2+ ⑧持っていない

❷ 今後、MSX2+を買う予定はありますか。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

❸ 次の周辺機器で持っているものはどれですか。持っているもの全部に丸をつけてください。
①ジョイスティック
②ディスクドライブ(外づけ)
③ディスクドライブ(内蔵型)
④プリンタ ⑤データレコーダ(オーディオ用テープレコーダを代用しているばあいも含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨ハンディー・プリンタ ⑩持っていない ⑪その他(具体的に記入してください)

❹ 近々、何か周辺機器を買う予定はありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。❸の番号で答えてください。

❺ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム ②プログラミング ③パソコン通信 ④ワープロ ⑤CG ⑥ビデオ編集 ⑦コンピュータミュージック ⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

❻ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

❼ 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

❽ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

❾ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役に立った)記事を3つまで番号で答えてください。

❿ 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

⓫ あなたが持っているMSX、MSX2以外のパソコンゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。
①ファミコン ②セガマークIII系 ③メガドライブ ④PCエンジン ⑤PC88系 ⑥PC98系 ⑦FM7/77系 ⑧X1系 ⑨そのほか(具体的に記入) ⑩どれも持っていない

⓬ あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください。

それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで確認してください。

No.	プレゼントゲーム名	No.	プレゼントゲーム名
1	ゴーファーの野望〜EPISODE II〜……8	10	孔雀王……128
2	ラスト・ハルマゲドン……14	11	阿佐田哲也のA級麻雀……129
3	スナッチャー……22	12	アークス……130
4	きまぐれオレンジロード……118	13	ぺんぎんくんwars 2……131
5	サイオブレード……120	14	コナミのゲームコレクションVol.1……132
6	琥珀色の遺言……120	15	コナミのゲームコレクションVol.2……132
7	死霊戦線2……124	16	写真館III……133
8	ファンタジーII……126	17	ディスクステーション2号……134
9	原宿アフタダーク……127		

〈表2〉今月号の記事

No.	記事
1	表紙
2	<FAN ATTACK>ゴーファーの野望〜EPISODE II〜
3	<FAN ATTACK>ラスト・ハルマゲドン
4	<FAN ATTACK>スナッチャー
5	ゲーム十字軍
6	FFB
7	<ファンダム>ゲームプログラム
8	<ファンダム>はじめてのファンダム
9	<ファンダム>MSXサウンドフォーラム
10	<ファンダム>ファンダムハウス
11	FAN STRATEGY
12	HOW TO FM音源
13	ゲーム百字軍
14	LINKS INFORMATION PAGE
15	<FAN NEWS>きまぐれオレンジロード
16	<FAN NEWS>サイオブレード
17	<FAN NEWS>琥珀色の遺言
18	<FAN NEWS>死霊戦線2
19	<FAN NEWS>ファンタジーII
20	<FAN NEWS>原宿アフタダーク
21	<FAN NEWS>孔雀王
22	<FAN NEWS>阿佐田哲也のA級麻雀
23	<FAN NEWS>アークス
24	<FAN NEWS>ぺんぎんくんwars 2
25	<FAN NEWS>コナミのゲームコレクションVol.1〜2
26	<FAN NEWS>写真館III
27	OS fan
28	お年玉スペシャルモニタープレゼント
29	ON SALE
30	COMING SOON
31	FAN CLIP
32	<特別付録>MSX2+のすべて

〈表3〉雑誌

No.	雑誌
1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ビープ
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ハイスコア
11	ファミコン必勝本
12	ファミコン通信
13	ファミリーコンピュータマガジン
14	㊙ファミコン
15	その他のファミコン雑誌
16	PC Engine FAN
17	月刊PCエンジン
18	㊙PCエンジン

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	アークス	26	コナミの占いセンセーション	51	ドラゴンクエストII
2	R-TYPE(アールタイプ)	27	コナミゲームコレクションシリーズ	52	ドラゴンスレイヤーIV
3	アウトラン	28	琥珀色の遺言	53	抜忍伝説
4	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	29	ゴーファーの野望〜EPISODE II〜	54	信長の野望<全国版>
5	阿佐田哲也のA級麻雀	30	今夜も朝までPOWERFULまあじゃん	55	ハイドライド3
6	アルギースの翼	31	サイオブレード	56	覇邪の封印
7	アレスタ	32	ザナドゥ	57	原宿アフタダーク
8	暗黒神話	33	沙羅曼蛇	58	パロディウス
9	イース	34	ザ・リターン・オブ・イシター	59	ファミクルパロディック
10	イースII	35	三国志	60	ファミリースタジアム
11	ウィザードリィ	36	THE プロ野球激突ペナントレース	61	ファンタジー
12	ウルティマI	37	写真館III	62	ファンタジーII
13	F-1スピリット	38	シャロム	63	フィードバック
14	F-1スピリット3Dスペシャル	39	ジーザス	64	プレイボールII
15	王家の谷・エルギーザの封印	40	死霊戦線	65	ぺんぎんくんwars2
16	ガリウスの迷宮	41	死霊戦線2	66	マイト・アンド・マジック
17	ガンダーラ	42	真・魔王ゴルベリアス	67	マスターオブモンスターズ
18	気まぐれオレンジロード	43	スナッチャー	68	めぞん一刻
19	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	44	スーパー大戦略	69	めぞん一刻・完結篇
20	クインプル	45	ゼビウス〜ファードラウト伝説〜	70	メンバーシップゴルフ
21	孔雀王	46	センターコート	71	妖怪変紀行
22	グラディウス2	47	ソープランドストーリー	72	幽霊君
23	クリムゾン	48	大戦略	73	ラスト・ハルマゲドン
24	グレイテストドライバー	49	太陽の神殿	74	レイドック2〜LAST ATTACK〜
25	激走ニャンクル	50	ディーヴァ〜アスラの血流〜	75	ワールドゴルフII

（キリトリ線）

郵便はがき

40円切手を貼ってください

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア

MSX・FAN編集部

読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

T&E SOFT FOR MSX GAME SCENE

'88末から'89にかけてティーアンドイーソフトが
"MSX"におくる話題の新作3タイトル+1。
アドベンチャー、アクション、シューティング、ロールプレイング、
それぞれのジャンルで"T&Eらしさ"を御届けします。

Now! T&E SOFT is Think&Enjoy

ADVENTURE GAME FOR MSX SCENE "PSY-O-BLADE"
ACTION GAME FOR MSX SCENE "GREATEST DRIVER"
SHOOTING GAME FOR MSX SCENE "LAYDOCK 2"
ROLE PLAYING GAME FOR MSX SCENE "HYDLIDE 3"

ADVENTURE GAME

RESEARCH

THE BERNARD SYSTEMS

RETURN

地上で、遙か宇宙で…

COUNT DOWN START IIIII

OUTLINE OF STORY "PSY-O-BLADE"

21世紀後半、人類の夢を乗せた恒星間有人探査機「セプテミウス2」が、
太陽系から6光年離れた、へびつかい座バーナード星へ向けて発進した。
二人のクルーを乗せた「セプテミウス2」は無事にバーナード星に到達し、
多大な成果を満載し帰路についた。
最新鋭の「セプテミウス2」は途中、先に打ち上げられていた無人探査機「セプテミウス1」を追い越し、
木星の衛星エウロパ基地を目指して順調に航行を続けていた。
しかし、冥王星から200億キロ、減速期に入ってから8か月目に異変が起きた。
姿勢制御ロケットのいくつかが制御不能に陥り、予定航路を徐々にはずれていった。
「セプテミウス2」は、軍部、科学者、政治家たちの様々の思惑が絡み、
そこには幾多の陰謀がうごめいていた。
結果、「セプテミウス2」の予定航路を狂わせ、
人類にとって最悪の事態を招くことになる。
鍵となる「メロディーモジュール」をめぐって奔走する地上部隊、
そして船内で必死に修復を試みる救援部隊をよそに、
「セプテミウス2」ニューロ・コンピュータ"ラクーン"が冷たい音声で告げる。
「最深心理層に未確認回路侵入、ニューロ・サーキット破損……
太陽系消滅まであとわずか……」
最後のカウントダウンが始まる。

SEPTEMIUS・2
●TROUBLE

CASSOWARY
●CONTACT

SPECIFICATION

★"画面数"という言葉は死語になる。"全100シーン"を総てアニメーションで構成した、新世代アニメ・アドベンチャーゲーム。
★アイポイントカーソルの採用とマルチウインドゥ表示により、操作性を大幅に向上。【マウス(PC-98版はバスマウス対応)、ジョイスティック対応】
★付属のメロディーモジュールがシナリオと巧みに融合、臨場感あふれるストーリーを展開。
★主人公は二人、地上と宇宙空間を舞台に同時進行。(プレイヤーはひとり二役で冒険)
★ムービー感覚のB.G.M.と迫真の効果音。
PC-88SR:サウンドボードII対応のステレオサウンド。内蔵FM音源にも対応。
FM77AV:繊細かつ大迫力のFM音源サウンド。
MSX2:♪MSX-MUSIC対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。
X1turbo:FM音源対応のステレオサウンド。
PC-98V:サウンドボード対応のFM音源サウンド。
★MSX2版のセーブ方法は、3種類。ディスケット、PAC(松下電器製)、もしくは♪FM-PACに可能。
★PC-88SR版は、NEC純正128Kbyteラムボード、I/Oデータ機器製1メガおよび2メガラムボードに対応。

スゴイッ!!
全商品に特製ディスケットケースとメロディーモジュールが付いています。

MSX2 ♪MSX MUSIC対応 S-RAM対応 2DD

RAM64K以上/VRAM128K以上
3.5"2DD・3枚組¥8,800 ●12月中旬発売予定

●PC-8801mkII SR以上(2ドライブ専用)・5"2D・5枚組 ●絶賛発売中
●FM77AVシリーズ(2ドライブ専用)・3.5"2D・5枚組 ●絶賛発売中
●X1turboシリーズ(2ドライブ専用)・5"2D・5枚組 ●12月中旬発売予定
●PC-9801VM/VX,PC-286V・5"2HD・2枚組 ●来春発売予定
●PC-9801UV/UX,PC-286U・3.5"2HD・2枚組 ●来春発売予定

全機種¥8,800 ●発売日はテレフォンサービスにてお問いあわせください。
TEL.(052)776-8500

T&E SOFT®

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME ——【サイオブレード】

PSY-O-BLADE

© 1988 T&E SOFT

○○○○巨大な陰謀が渦巻く。

太陽系消滅まであとわずか。

EARTH

●DEPARTURE
EUROPA

JUPITER

GANYMEDE

太陽系消滅クライシスを創造した男

ゲームデザイナー 中島健二の闘い

絵が動けば、物語も動く。

『たとえば、文字と絵では、同じスペースの中で表現できる情報量が絶対的に違う。それに動きが加われば、与える情報量は飛躍的に増大するだろう。人間の五感で受け取る情報にはとても及ばないが、とにかく見て動けばそうなる。無数の情報を自然に取り込むことで僕たちは、様々なことを体感するのだ。つまり、絵が動けばより多くの情報を受け取ることができるわけだ。そう、物語のリズムまで。だから動くことは、快感なのである。快感とは心地よいこと。心地よければ物語の中に自然に入っていける。そういう意味で“絵が動けば、物語も動く”なのである。

アドベンチャーゲームに本当の意味でのアニメーションを導入することは、誰もが考え、またそうしたいと念願していました。しかし動画のテクニックもさることながら、限られた容量の中でスムーズなアニメーションをつくることは、実際のところ非常に困難です。決められた容量の中で、どこまでアニメでできるか。僕たちは、この難問に取り組みました。それは、プログラムの圧縮技術といったような点から、動画のコマ割り部分の可能な限りのシェイプアップ、動画を背景に重ね合わせて作る処理など多くの範囲に及んだのです。また、このサイオブレードのために、特別なアニメーション開発ツールをも作成してしまったのです。2画面分の絵のデータを自由なサイズで、しかも重ね合わせをしながら、どんどん動かすことができ、操作もマウス一つですべておこなえるようにしたものです。このアニメーション開発ツールなしでは、アニメーションの作成にもっと時間がかかったことでしょう。このような開発ツールの作成もそうですが、シナリオの展開にアニメ処理をどういう風に盛り込めばいいのか…アニメーションが逆に物語のスムーズな進行、小気味よいテンポを壊してしまわないよう…という点にも気を配らなければなりません。とにかく様々な矛盾と闘いながら、どうやら全編アニメーションという形をものに出来たわけです。』

今、AVGにおける特殊効果を考える。

吉川泰生
生まれ　S38.8.9 25才
あだ名　よびかば、やすおちん
勤続年数　5年目
所　属　営業部広報課課長
担　当　広報、T&Eマガジン、T&Eプレス編集長
以前は開発に携わっていたが、広報に転身。恒例のイベント、ATTACKの司会役はもとより、ハードメーカーなどのイベントにも出現し、その不思議な才能を如才なく発揮している。

中島健二
生まれ　S37.7.1 26才
あだ名　ケンジくん
勤続年数　5年目
所　属　開発部デザイン課課長
代表作　テラ4001、レイドック、ディーヴァ
サイオブレードでは、グラフィックの一部(主に背景)とセリフ回し、全体の流れを決めるという仕事をやってました。いちおう、T&Eのグラフィックの元締めです。

T&E SOFTが1988年の締めくくりとしてリリースしたのが、サイオブレードでありレイドック2の二作品である。T&E SOFTのお家芸であるSF物2本立てとなっている。そこで、中島健二率いるサイオブレードチームと、名人細川勝男を元とするレイドックチームのスタッフに二作品について大いに語ってもらおう。進行役は、T&E SOFTのバトル営業マン、吉川である。

※註1 T&E SOFT発行のコミュニケーション・マガジン。開発秘話、スタッフ紹介など盛りだくさんの内容でユーザー内のバイブルとなっているインフォメーションのページ参照。

吉川　えー、いつもはふざけた対談物などをT&Eマガジン(※註1)なんかで得意としている皆さんですが、これは広告ページなのでとりあえず真面目にやりましょう。今回ジャンル違いでSF物を出したんだけども、それぞれサイオブレードとレイドック2の魅力を語ってもらいましょう。

しかし、本当にウチはSF物がおおいね。
細川　そうだね、まあ設定とか構想なんかでも、結構自在だ

プログラマ

大田　僕は、あとからサイオブレードに参加したんだけど、サイオブレードの設定の深さは魅力的でしたよ。
吉川　後、忘れちゃならないのは、サウンドだよね。

萩原　レイドックはシリーズを通して、全てサウンドクリエイターの冨田くんが手掛けているね。
西脇　そう、冨田ブシだよね。今回のレイドック2でも相変わらずツボを押さえた音作りがうまくいってるみたいだね。
三浦　サイオブレードは、新人の長谷川くんがフレッシュなサウンドを作ってくれたワ。
山本　でも原曲はクラシックだと聞いたけど？
小田　サイオブレードの渋めの世界を表現するには、クラシックがあってると思う。でも長谷川くんの新しい感覚で、そう例えて言うならネオ・クラシックみたいな感じでアレンジしてもらったんだ。
中島　結構きついアレンジがかかってるんで、原曲がわからないかもね。……笑い……

山本　雑誌社泣かせはサイオブレードもそうですよね。あれだけのアニメだったら画面撮りも大変ですよ。
太田　ハハハ確かにそうだね。2、3年前ならちょっと動いても大アニメみたいなコマどりで掲載されてたけどサイオブレードならページがいくらあっても足りないだろうね。
小田　とにかく、どのシーンもアニメがあるようにしたのだから、プログラムのめんどくささったらなかったけどね。
小倉　サイオブレードをデバッグでプレイしたけど、あらゆるシーンでのアニメが臨場感を高めているもんね。
萩原　アニメの動きでサイオブレードが頑張っているようだけど、動きだったらレイドック2も負けないよ。レイドック2も横スクロールが入って〝マップの奥行き感〟が増し、目新しさがアップした。
山本　なにしろ〝1ドットのえくすたしー〟だからネ。横スクロールでも快感だよ。
吉川　レイドックシリーズはレイドック、スーパーレイドック、レイドック2とストーリーを展開してきたが、どうしてシューティングには珍しく凝ったストーリー設定があるの？
細川　そんなに意識していないんだけどね。シリーズが続けばドラマも生まれてくるもんだよ。エッヘン！
小田　レイドックのオープニングや途中のアニメーションにも、それはよく現われてるね。

小倉　実はサイオブレードに影響されてアニメがふえちゃったんだよ。
吉川　まっ、しかしストーリーの濃さなら、AVGのサイオブレードが一枚上手だろうね。企画段階の頃は、相当ミーティングをひらいたもんネ。
三浦　いろんな案が出ては消えボツになり…。ボツになったストーリーは数え切れ無いワ。
西脇　一時は煮詰っちゃってどうしようもなくなったね。
中島　その事件にふれないでくれヨ。でも、あれがあったからこそ、今のサイオブレードがあるんだ。
吉川　中島君はグラフィックもかいているかたわら、シナリオも書かなくちゃいけなくて大変だったネ。あのシナリオはぜんぶ中島君が考えたの？
中島　基本的ラインはね。但し、こまかいセリフの受け答えや、隠しメッセージなどは、担当のプログラマーの人にまかせています。ただサイオブレードは設定こそSFとなっているんだけど、現在の世界情勢を未来にも持ち込んだような、結構シリアスなものとなっている。
細川　レイドックのような派手な設定じゃないだけに、ぐいぐいひきつけるようなシナリオ作りがたいへんだね。
中島　それもあるけど、矛盾のない設定をつくるのがたいへんだったよ。

◀スーパーレイドック

▼レイドック

細川勝男
生まれ　S34.4.22 29才
あだ名　Ⓜ(マルほ)
勤続年数　6年目
所　属　開発部第二開発室室長
代表作　レイドック
レイドックシリーズの生みの親。とにかくゲームは楽しく、特にシューティングゲームは人を夢中にさせるものでなければならない。それにしてもレイドックがここまでシリーズ化するとは思わなかった。

山本哲也
生まれ　S42.3.28 21才
あだ名　Ⓢ(マルぶ)ぶーたろー
勤続年数　3年目
所　属　開発部第一開発室
代表作　スーパーレイドック、アシュギーネ虚空の牙城
レイドック2メインプログラム担当。巨大戦艦には苦労した。最後のレイドックMSX2+専用となった。MSXの進化とともに歩んできたこのシリーズ、まさにMSXのバイブルである。

三浦かよ子
生まれ　S35.9.9 28才
あだ名　TACO
勤続年数　創立の頃から
所　属　開発部デザイン課
代表作　スターアーサーシリーズ、ハイドライドII、3
サイオブレードのグラフィック担当。何時間もかけて、ほんの1、2秒のためにつくったんだから、一ヶ所でも、動いてるところを見逃した奴はゆ～る～さ～ん。

西脇健太郎
生まれ　S37.3.15 26才
あだ名　プロ
勤続年数　3年目
所　属　開発部第一開発室
代表作　ディーヴァシリーズ、ハイドライド3アニメーションデモ
サイオブレードの宇宙編メインプログラムとPC-88のサブルーチンを担当。今回はサイオブレードのメインプログラムをつくりました。

小田芳郁
生まれ　S38.2.16 25才
あだ名　小田フロ
勤続年数　3年目
所　属　開発部第一開発室
サイオブレード地上編のプログラム担当。グラフィックエディタ(ネクサス1号)が、怒る(ぶっとぶ)ため、デザイナーに迷惑をかけた。改良型(ネクサス2号)は、怒らないけれどオツムが切れるため、デザイナーに、2号をなだめて使っているのだった 感謝

し、結果的に面白いものができてるからね。
吉川　それにSFXじゃないけど、T&Eの得意とする〝特殊効果″なんかも表現できる場が多いものね。
中島　RPGでよく舞台として使われる中世ものとで双璧となってるね。
吉川　そうだね。どちらも夢を形にしやすい点では同じだよね。そこで、聞きたいんだけど、サイオブレードとレイドックシリーズはそれぞれAVG、シューティングのジャンルなわけだけど、開発するときにやっぱり独自の世界を構築したいと思うわけでしょ。
中島　それはもちろん、そうだよ。
吉川　だよね。じゃあそのためにどんな手法を用いて実現させているか、映画の場合と照らして、色々聞いてみたい。まず、映像的手法ってところから聞いてみたい。どうかな。

中島　そうだね。じゃあ、サイオブレードのウリとなっているアニメ処理なんだけど、アニメのコマ割りを動画スタジオに依頼しておこしたこと。これは、全編アニメーションという試みに耐えるだけの動きの正確さを追及したかったからなんだ。
服部　でもコマ割りがあっても大変だったでしょう。
三浦　小田さんの作ったアニメーション・ツールがあったので、だいぶ助かりました。でもディスク容量の問題があって絵の枚数が制限されるので、動きのスムーズさを壊さないよう、可能なかぎり動画の枚数を押さえました。そこらへんのところCDロムなんかでやれば、問題ないんだろうけどね。
山本　でも動きはとてもきれいだ。
西脇　圧縮技術を駆使したことも良かった。30～40%ぐらいまで圧縮できたから。ディスケットの枚数はプレイヤーの取り扱いのことも考えて、少ないにこしたことはないからね。
小田　多けりゃいいってもんじゃないョ。
吉川　ところでレイドックも3作めになって、グラフィックもかたまってきたところがあると思うんだけど。
細川　1作めからみると、キャラクターのメタリックな点が持ち味になってるね。
服部　でも3作めにもなると、キャラのパターン化もあって目新しさをつくるのに苦労した。MSX2＋専用ということもあって巨大戦艦を登場させたりして。
一同　あれはすごい!
中島　1作めと2作めを手掛けたんだけど、今回は縦スクロールだけじゃなくて横スクロールもあってマップづくりが大変だったでしょう?
服部　そうなんですよ。時間との戦いでもありまして。それに、横スクロールや斜めスクロールがあることで逆にレイドックらしさを壊さないよう気をつけた。
吉川　あれは、雑誌社泣かせだ。マップを記事に使うのに相当苦労するからね。

ログラマー

中島　サウンドとはちょっと違うけどサイオブレードにはメロディモジュールをつけたしね。
吉川　それも新しい試みだね。新しいものにチャレンジ、手法とかを含めてSFという舞台、チャレンジの機会を提供してくれるね。映画の要素を題材にいろんな話が出たけど、ほんと、今回の2作ともそれぞれに楽しみがおおいね。
中島　フルアニメーションを実現したサイオブレード。
細川　MSX2＋という新バージョンを得て、グレードアップしたレイドック2。
吉川　その通り。最後で広告らしさが出ましたね。まとめができたところで、みんなでお願いしましょう。
全員一斉に　絶対面白いこの2作。かってくださーい。
かくして対談は、無事終了した。T&E SOFTが放つこの2作品。年末の楽しみ、これで、決まりのようである。来年はどんなゲームを世に送り出してくれるか。常に新しい手法、試みを実践していくT&E。また何か凄いことをやってくれそうだ。期待しよう。

服部豊和
生まれ　S42.5.23 21才
あだ名　校長
勤続年数　2年目
所　属　開発部デザイン課
代表作　レイドック2
レイドック2のグラフィック担当。大きなキャラクターを動かせたことには満足している。とにかくかっこよくを開発のポイントとした。いやーでも斜めにスクロールするマップ作りには苦労しました。

小倉　正
生まれ　S41.2.25 22才
あだ名　J
勤続年数　3年目
所　属　開発部第一開発室
代表作　ディーヴァMSX、ハイドライド3MSX・MSX2
レイドック2デモプログラム担当。デモ作りでアニメーションの細かいパーツをうまく動かすのに苦労したが、その甲斐あってけっこう迫真の物ができたと思う。

T&ESOFT®
SHOOTING GAME
OPTION ALPHA SHIELD
SCORE1 001510
SCORE 001950
DOCKING
OPTION ALPHA SHIELD
LAYDOCK2 OPERATION
★MSX2＋専用の新次元シューティングゲーム。
★縦、横、斜め、あらゆる方向に対して1ドット単位のスムーススクロールを実現〃緻密に書き込まれた地形マップグラフィックスは、これまでのパソコン・シューティングゲームの概念を打ち破る。
★縦スクロール面・8ステージ、横スクロール面・4ステージ、2画面サイズの巨大キャラが登場するスペシャル面・1ステージ、なんと12画面フルサイズの超ド級キャラが登場するハイパースペシャル面・?ステージと、プレイヤーの時空感覚を狂わせる異次元スペースで最大最後の大戦が始まる。
★2機のストーミーガンナー2(自機)で出撃することにより、2人プレイ可能。ドッキングエネルギーが高まると、縦横2種類の合体でさらにパワーアップ。
★シューティングゲームにRPG的レベルアップを採用。得点のみを競う他のシューティングゲームとは異なる独特のゲーム展開が体験できる。
★ストーミーガンナー2のレベルは、ディスケット、PAC、FM-PACのいずれかに保存。電源を切っても以前のレベルでプレイ続行可能。
★ストーミーガンナー2は、レベルに応じて10種類のオプションウェポンを装備(1人プレイ時においても、すべてのオプションウェポンが装備可能)。さらに縦合体、横合体でオプションウェポンがパワーアップ。
★MSX2＋の持つ自然画モード(19,268色表示)に対応した、リアルで美しいタイトル・イラスト。
★オープニング、エンディングはもちろんのこと、各所に散りばめられたアニメーション・デモがゲームの雰囲気を盛り上げる。
★♪MSX-MUSIC(FM音源)対応のBGMは全部で10曲。もちろん内蔵PSGにも対応。
★キーボード、ジョイスティックどちらにも対応。
レイドック2発売記念特別プロジェクト「あーぱーみゃあどっく」
●「レイドック2」のパロディー版、スーパー・ローカル・シューティングゲームのキャラクターコンテストが開かれるぞ〃「レイドック2」のパッケージに入っているハガキにキャラクターを描いてじゃんじゃん応募しようぜ〃
●詳しくは、「レイドック2」に入っている応募要項を参照してね。THE NEW MSX FAIRで「あーぱーみゃあどっく(とりあえず版)」のゲーム大会が行なわれるヨ。

場所	会　　場	日　程	時　　間	電話番号
東京	新宿スタジオ アルタ	12月11日(日)	11:00〜18:00	☎ 03-343-4781
大阪	ABC エキスタ	12月25日(日)	10:00〜17:00	☎ 06-348-0001
神戸	せいでん 三宮本店南館	12月27日(火)	10:00〜17:00	☎078-391-8171

1コース10周の意義!

MSX2 RAM64K以上/VRAM128K以上 3.5"2DD・2枚組¥7,800

MSX MUSIC対応

好評発売中!!

コースレイアウトを見極めろ!

実際に使用されているブラジルGPから、オーストラリアGPまでのサーキットコースをリアルにシミュレート。16ラウンドを転戦(F1サーカス)しながらポイントを稼げ!全16戦で獲得したドライバーズ・ポイントが決め手となる。コースを見極めて走れ。そのためには、最低でも10周必要だ。特に一人でプレイするときは、コースを頭にたたき込む気持ちでプレイしろ。それが後で生きてくる。

マシンセッティングの意義!

自分だけのマシンをモノにして、ファーステスト・ラップを狙え!

F1マシンのエンジン、サスペンション、タイヤ、ウイングは、各サーキットの特徴、天候に応じてセッティングすることが必要だ。力が拮抗すればラップタイムにそれほどの差はなくなる。勝負はコンマの世界へと入っていく。だから状況に応じたセッティングが必要となるのだ。

●エンジンセレクト(ENGINE)

●ショックアブソーバーセレクト(SHOCK)

●ウイングセレクト(WING)

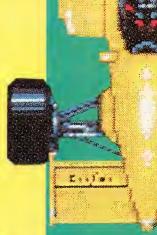
●タイヤセレクト(TIRE)

かつてなかったリアルな興奮。

T&E SOFT

ライバル存在の意義！

クライマックスは、ラスト2周だ！

16ラウンドを二人で競い合って転戦しよう。まずライバルに勝つことだ。GREATEST DRIVERを目指すのはその後だ。ライバルに先んずることは、チャンピオンになる早道でもある。勝つことを意識しろ。ここでは、コンピュータ・カーすら単なる障害物ではなく、思考を持ってブロックしてくるのだ。そのためには何が必要か理解できるだろう。例えばこんなテクニック――ウイングが破損するとテールがスライドするのは当然だ。だがこれを利用してコーナリング、すばやくインを盗ることもテクニック次第で可能になる――クラッシュ、イコール、ハンディになるとは限らないのだ。ピットテクニックなどの駆引きも重要なポイントだ。クライマックスはラスト2周。先行するライバルを前方に捉えたときの感動を経験してくれ！

POTENTIAL

★700馬力のモンスターマシンを操って、世界各国のサーキットを駆け巡るコンチネンタル・サーカス、Formula 1 グランプリレース。
世界最大の自動車スプリントレース。
★1988年実際に使用されているブラジルGPからオーストラリアGPまでの、全16のF1(エフワン)グランプリサーキットコースをリアルにシミュレート。様々なテクニックを持ったトップドライバー達と熾烈なバトルを繰り広げ、ドライバーズ・ポイントを争う。
★F1マシンのエンジン、サスペンション、タイヤ、ウイングは、各サーキットの特徴、天候に応じてセッティング可能。
★疑似3D表示*による、パソコンカーレース初の二人同時プレイ。(もちろん、一人でもレースエントリー可能。)
★新開発のマルチスプライトルーチン*により、スプライト表示が倍増。緊張感みなぎる多彩な画面を実現。
★敵(他車)は単なる障害物ではなく、ドライバーの性格・思考が反映した動きを展開。テール・トゥ・ノーズやブロッキング等、実戦さながらの熱きバトルが繰り広げられる。
★ピットクルーのタイヤ交換、優勝時のシャンパンシャワーシーン等々、雰囲気を盛り上げるアニメーションを多数導入。
★戦績は、ディスケット、PAC(松下電器製)、もしくは♪FM-PAC(松下電器製)、いずれかにセーブ可能。
★♪MSX-MUSIC対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。
★ジョイスティックおよびジョイハンドル(松下電器製)対応。

＊T&E SOFTでは、大小のパターン切り替え表示や背景スクロールによって疑似的遠近感を演出しているものに関しては「3D」を表示せず、「疑似3D」と表示しています。
＊マルチスプライトルーチンとは、通常一画面最大32枚のスプライトを64枚に増やすことを可能にした、画期的ルーチン。

その秘密はここにあった。

車が好きだ！

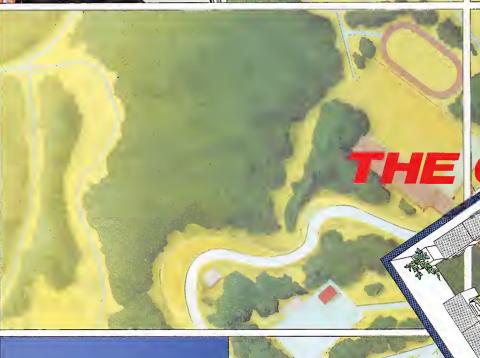
増田至功　生まれ　S40.9.28　23才
あだ名　ますっち
勤続年数　2年目
所属　開発部デザイン課
代表作　GD

T&Eは、開発者全員がとにかく車狂いである。おまけにF1グランプリという“世界の舞台”鈴鹿のお隣さんである名古屋に会社を構えている。名古屋は、全国でも有数の車の普及率を誇っていて道路も広い。こんな環境の中で「いつしか俺もF1ドライバー」の熱き思いが募ってきても不思議じゃない！①

THE GREATE

秘密の?班

サイオブレード班

服部由慈　生まれ　S40.7.9　23才
あだ名　ケムマキ
勤続年数　2年目
所属　開発部デザイン課
代表作　GD
担当　グラフィックス

しかし、F1ドライバーになることは、手の届かない夢であることも分かっている。真夜中、プログラミングに行き詰まると会社を抜け出し、峠を攻めに(註1)いく。パイロン(註2)をやる。こんなことでF1への想いを満たしている。↗

註1　車好きが集まる、とある山のドライブウェーでタイムトライアルを競うこと。

註2　道路工事などで使われる、オレンジ色の円錐系の標識。ここで言うパイロンとは、開発スタッフの一人がどこからか手にいれたパイロンを、真夜中の駐車場に持ち込み、等間隔に並べてジグザグにクリアしていく、いわゆるハンドリングの競り合いのこと。

T&E SOFT

レースが好きだ！

でも、俺たちは暴走族じゃない。F1には出られなくとも、せめて本物のGPサーキットで走りたい。それには、F1サーカスをモチーフにしたゲームをつくるしかない。なぜならば商品として作れば、当然プロモーション・イベント(註3)を行う。その時「鈴鹿で走らせてくれー」と頼めばなんとかなる筈だ。⇩

註3　T&E恒例のイベント、ATTACKのこと。今年8月、彼らは本当に“ジー・ディー”の発売記念としてATTACK '88 in SUZUKAを実現させた。表向きは、ユーザーとゴーカート大会などをやったりしてのプロモーションだったが、実はサーキットコースでの走行が関係者だけでひっそり？と行われた。ついに当初の目的を実現させてしまったのだ。

萩原英世

生まれ	S39.4.21　24才
あだ名	ドリキン
勤続年数	2年目
所属	開発部第一開発室
代表作	GDのアニメーションデモ、各種サブルーチン
担当	GDのアニメーションデモ

Produced by
T&E SOFT
RACING TEAM

そういうよこしまな気持ちで出発したF1レーシングゲームの企画だったが、いざ開発を始めると車好きのFRC(註4)の連中が、生半可な妥協を許さなかった。「10周走るなんてダルイよ」「いや絶対に必要だ」「セッティングなんてめんどくさいよ」「いや、リアルさの追求だ」「二人同時プレイなんて難しいヨ」「ライバルがいないとダメ」……これまでにないものに是が非でもしたい！そしてできたのだ。

註4　メインプログラマーの守實をリーダーとするレーシングチームFIRE RACING CLUBの略称。チーム全員、車に金をかけすぎていつもビンボー。社内では、またの名を“火の車”と呼ばれている。

守實克師

生まれ	S4[illegible].5.9　23才
あだ名	[illegible]
勤続年数	[illegible]
所属	開発部第一開発室
代表作	ハイドライドXI、ハイドライドIIXI、スーパーレイドックXI、GD
担当	GDのメインプログラム

ROLE PLAYING GAME FOR MSX SCENE
ハイドライドシリーズ完結編
もう語る必要もない。永遠の名作、輝き続ける。
Active Role Playing Game
THE SPACE MEMORIES
© 1987 T&E SOFT
MSX、MSX2各専用 4メガロムで絶賛発売中!!
ROM版なら年末は、これで決まり。
★地上、街、ダンジョンは当然、200階建ての塔から空中都市、そして未知の空間へ、300画面を超える驚異のパラレルワールド。
★総ての面で、前作を大幅に上回るスーパーロールプレイング、時間の概念までが加わり、画面は時刻によって変化。
★ソフトウェア3プライオリティーによる、群を抜いたグラフィックス。MSX2版は512ドット高解像画面を採用。
★BGMはFM音源、PSGをフルに使いきった14曲。
★松下電器製パナアミューズメントカートリッジ(PAC)に対応、瞬時にデータのセーブロードが可能。もちろんカセットテープでもOK。
MSX 専用〈RAM16K以上〉 MEGA ROM 4メガロム
MSX2 専用〈VRAM128K〉 MEGA ROM 4メガロム
各¥7,800

T&E SOFT FOR MSX GAME SCENE

無限のエンターテイメント目指して、

私達の
創造した世界で
再び
お会いできることを
楽しみにしています

PSY-O-BLADE
価格¥8,800
MSX2(RAM64K以上 VRAM128K以上)3.5"2DD・3枚組 12月17日発売
PC-8801mkII SR以上(2ドライブ専用)5"2D・5枚組 絶賛発売中
FM77AVシリーズ(2ドライブ専用)3.5"2D・5枚組 絶賛発売中
X1turboシリーズ(2ドライブ専用)5"2D・5枚組 12月17日発売
©1988 T&E SOFT

PROJECT STAFF

GAME DESIGN………KENJI NAKASHIMA
PROGRAM…………KENTARO NISHIWAKI, YOSHIIKU ODA, SHIN-ICHI OHTA
GRAPHICS…………KENJI NAKASHIMA, KAYOKO MIURA, YOSHINORI MASUDA, AKIMICHI MORIBE, TAKAKO HAYASE
MUSIC……………KAZUNORI HASEGAWA, SHIGERU TOMITA
SPECIAL THANKS……STUDIO SHIP
DIRECT……………EIJI YOKOYAMA
PRODUCE…………TOSHIRO YOKOYAMA
EDIT ………MASANORI KURAISHI
PUBLIC……………YASUO YOSHIKAWA, NAOKI SATO
T&E SOFT Inc.

GREATEST DRIVER
価格¥7,800
MSX2(RAM64K以上/VRAM128K以上)3.5"2DD・2枚組
©T&E SOFT

PROJECT STAFF

GAME DESIGN……… KATSUSHI MORIZANE
PROGRAM………… KATSUSHI MORIZANE, HIDEYO HAGIWARA
GRAPHICS…………YUJI HATTORI, YOSHINORI MASUDA
MUSIC……………SHIGERU TOMITA, KAZUNORI HASEGAWA
DIRECT ……………EIJI YOKOYAMA
PRODUCE…………TOSHIRO YOKOYAMA
EDIT ………MASANORI KURAISHI
PUBLIC……………YASUO YOSHIKAWA, NAOKI SATO
T&E SOFT Inc.

LAYDOCK 2
価格¥6,800
MSX2+ ONLY(RAM64K以上/VRAM128K以上)3.5"2DD・2枚組
©T&E SOFT/MATSUSHITA

PROJECT STAFF

GAME DESIGN………TETSUYA YAMAMOTO
PROGRAM…………TETSUYA YAMAMOTO, TADASHI OGURA,
GRAPHICS………… KENJI NAKASHIMA, YUJI HATTORI, SATORU AOYAMA, YUICHIRO INENAGA, TOYOKAZU HATTORI, YOSHINORI MASUDA, AKIMITI MORIBE
MUSIC……………TOKIHIRO NAITO, SHIGERU TOMITA
SUPERVISE…………KATSUO HOSOKAWA
DIRECT ……………EIJI YOKOYAMA
PRODUCE…………TOSHIRO YOKOYAMA
EDIT ………MASANORI KURAISHI
PUBLIC ……………YASUO YOSHIKAWA, NAOKI SATO
T&E SOFT Inc.

HYDLIDE 3
価格¥7,800
MSX MSX2 4メガROM 絶賛発売中
PC-8801mkII SR以上(2ドライブ専用)5"2D-2枚組 絶賛発売中
©1987 T&E SOFT

PROJECT STAFF

GAME DESIGN………TOKIHIRO NAITOU
PROGRAM…………TOKIHIRO NAITOU, TADASHI OGURA, KENTARO NISHIWAKI
GRAPHICS…………KAYOKO MIURA
MUSIC……………SHIGERU TOMITA
DIRECT ……………EIJI YOKOYAMA
PRODUCE…………TOSHIRO YOKOYAMA
EDIT ………MASANORI KURAISHI
PUBLIC……………YASUO YOSHIKAWA, NAOKI SATO
T&E SOFT Inc.

T&Eマガジンディスクスペシャル
タケルで登場!

企画・開発 T&Eソフト　販売 ブラザー工業

12月下旬発売予定
価格2,500円
MSX2
3.5 2DD

T&E SOFT

1 新春スペシャル座談会
■司会 横山英二
■出席 内藤時浩、吉川泰生、中島健二

2 サイオブレードヒント集
●チーフデザイナー中島が語る解方ポイント。

3 スーパースクープ!!「ハイドライドX」
●T&Eの次期R・P・Gの核心に迫る。

4 T&E最新ゲーム・オープニング
●サイ・オ・ブレード　●G・D

5 +(プラス)じゃなくてもOK「レイドック2」アニメーション全公開
●レイドック2のオープニング、アニメーション部分を公開。

6 サイオブレード・ミュージック集
●PSG、FM、PACにて全曲収録。

7 なんとMSX2がキミの声でしゃべる。「MSX2おしゃべりくん」
●このソフトだけでMSX2がしゃべります。

8 冬休み、2人で遊べる「じゃんけんウォーゲーム」
●'87年、ログインプログラムオリンピック掲載ソフト。

9 グレイテスト・ドライバー1レース
●GD全16コースのうちの1コースをピックアップ。
●その他情報満載!

PSY・O・BLADEポスター抽選で100名様にプレゼント
※内容については一部変更になることもあります。

MSX
2+専用

これがうわさの
横スクロール。

レイドックシリーズ遂に完結！
MSX2+の機能をフルに使った
究極のシューティング体験。縦、横、斜めの
マルチスクロールでエキサイト。
な、なんと12画面ふんの
超々弩級巨大戦艦に驚愕！
FM音源対応のBGMは全部で10曲。
デモ画面の自然画表示の美しさには感激モノ。
目と耳と、そして腕で感じろ、この興奮！

LAYDOCK 2
LAST ATTACK

MSX2+ 3.5 2DD 2枚組
発売中 ¥6,800

発売元 ㈱ティーアンドイーソフト
販売元 松下電器産業㈱パナソフトセンター
©T&E SOFT/MATSUSHITA

レイドック2発売記念特別プロジェクト
「あーぱーみゃあどっく」
「レイドック2」のパロディー版、スーパー・
ローカル・シューティングゲームのキャラクターコ
ンテストが開かれるぞ！！「レイドック2」のパッケ
ージに入っているハガキにキャラクターを描い
てじゃんじゃん応募しようぜ！！

電撃
2+専用

これが、MSX
縦横マルチスクロール・自然画・FM音源を

2+対応ソフト。我も我もと急増中！

クインプル
●ビッツー
時間内にクイを使って
迷宮から脱出する
メルヘンチックな
アクションパズルゲーム
自然画で2+対応
MSX2 ¥5,800
(3.5 2DD)
発売中
©BIT²

NYANCLE
激走 ニャンクル
●パナソフトセンター
かわいいファミクル一家が
繰り広げる過酷でスリルある
ホバークラフトレース
自然画で2+対応
MSX2 ¥6,800
(3.5 2DD)
12月発売予定
©Panasoft/BIT²

琥珀色の遺言
●リバーヒルソフト
ミステリーAVGの
新シリーズ
事件の鍵となるタロット
カードの示す意味は？
自然画で2+対応
MSX2 ¥9,800
(3.5 2DD)
12月9日発売予定
©リバーヒルソフト

2+用ディスク付

STAR SHIP RENDEZVOUS
スターシップランデブー
●スキャップトラスト
女性乗組員しかいない謎の
宇宙船 何のために君を
誘い込むのか？
自然画で2+対応
MSX2 ¥7,800
(3.5 2DD)
発売中
©SCAP TRUST ©ARK LIGHT

ANIMATION ADVENTURE GAME ―【サイオブレード】
PSY-O-BLADE
●ティーアンドイーソフト
全編アニメーションAVG
ムービー感覚のBGMと
迫真の効果音
自然画で2+対応
MSX2 ¥8,800
(3.5 2DD)
12月中旬発売
©T&E SOFT

きまぐれオレンジ☆ロード
●マイクロキャビン
原作とアニメ版をミックス
アレンジ。ゴキゲンな
ヒット曲をBGMに
素敵なアドベンチャー
ゲーム
自然画で2+対応
MSX2 ¥7,800
(3.5 2DD)
12月発売予定
©まつもと泉/集英社/日本テレビ/東宝

真・魔王ゴルベリアス
●コンパイル
変幻3画面方式
スピーディーな
アクション性と数々の
リアルタイムトラップ
縦横スクロールと
自然画で2+対応
MSX MSX2
(3.5 2DD) ¥7,800
発売中
©COMPILE

Master of Monsters
マスターオブモンスターズ
●システムソフト
8ビット機最強の
アルゴリズム
ファンタジーウォーゲーム
自然画で2+対応
MSX2 ¥6,800
(3.5 2DD)
12月発売予定
©System Soft

特報！！
あのファミスタが
MSX2+専用で
出る！来春発売予定

7800円

MSX AUDIO
対応

血圧上昇! レッドドラゴン登場

激戦! むらがるモンスター

Disc station ディスクステーション (DS#2)

巻之弐 12月8日発売 1,980円

壱 先取りプレイ
ゼビウス(RECON面)
真・魔王ゴルベリアス(横スクロール面)

弐 デモ
ゼビウス
真・魔王ゴルベリアス

参 魔導師ラルバII

MSX 2 MSX 2+ VRAM128K MSX AUDIO 対応
2DD 2枚組

パナソフトセンター　MSX2+情報
コンパイル　迷宮ゲーム エディタ(サンプル5本)
BGV(クリスマス)
ナムコ　ゼビウス
ゲーム・アーツ　RC CARII サムの冒険
MSXマガジン・MSXFAN投稿作品　BASICゲーム
たくさんタクサンTAXAN

悶絶！ハーピーとのあぶない戦い

冒険／アレイド王国からそれは始まる

バックナンバー通販コーナー

ディスクステーション #0　980円
①ウィンキーソフト　あかんべドラゴン
②ブレイングレイ　ラストハルマゲドン
③ゲーム·アーツ　ソリテアロイヤル
④コンパイル　アレスタ
⑤パナソフト　FMパナアミューズメントカートリッジ

ディスクステーション #1　1,980円
①MSX2＋情報
②アレスタ(DS#1オリジナル)
ゼビウス(ニューバージョン SCRAMBLE)
③ぎゅわんぶらあ自己中心派徹底紹介

笑顔とまごころの通信販売で買うよーに

通信販売を希望の方は、現金書留か定額為替で、商品の定価＋送料200円(速達希望なら400円)を送るんだ。必ず、君の持っているMSX2、MSX2+のメーカー名と機種も書くように。あっ！ それと、商品名・きみの電話番号も忘れずに。ププーだ！

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名・会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。

株式会社 コンパイル

〒732 広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交1005号
Phone：082-263-6006　Fax：082-263-6049

MSX・FAN プログラムコンテスト結果発表

先月号でひとあし先に「FMパック」と「センサーキッド」の結果を発表しましたが、今月はいよいよ本編の「第2回MSX・FANプログラムコンテスト」の結果発表です。今回は11月号で募集した読者審査員の評価と編集部での評価を総合しての審査となりました。

コンテスト投稿状況と選考経過

第2回は、第1回コンテストとちょっと違うやり方をしてみました。

ひとつは、コンテスト応募作品と通常のファンダムへの投稿作品とを区別せずに募集したことです。これは、コンテストのノミネート作品もけっきょくはファンダムで掲載されるため、不要な混乱を防ぐためにとった措置です。もうひとつは、第1回は編集部だけの評価で授賞作品を決めていましたが、第2回では読者から選んだ10名の審査員に参加してもらい、編集部の評価点と総合して授賞を決めた点です。読者審査員に応募してきた読者は、みな熱心なプログラム愛好家で、あらためてファンの多さを実感しました。

また、読者が打ちこむプログラムはできるだけ短いほうがいいという観点から、10画面を超えるFP部門の作品は、コンテスト対象外としました。このため、たとえば9月号の『まものクエスト』や10月号の『たこの海岸物語PART3迷宮編』をノミネート作品とすることができなかったのは残念でした。

コンテスト期間中に投稿されたプログラムは、総計311本。夏休みという時期も手伝って、通常の1.5倍の投稿数に達し、ふだんなら採用になるレベルの作品も、激戦のために掲載を見送らなければならないほどの充実ぶりでした。

11月号でこのコンテストの審査に向けて読者審査員を募集したところ、応募総数441通。MSX2ユーザーとMSX1ユーザーの比率は8対2だったので、読者審査員もMSX2ユーザー8人、MSX1ユーザー2人を選びました。

■審査の進め方

審査項目は、完成度、アイデア、美しさ、動き、+α(感激度、興奮度)の5項目とし、それぞれ5段階評価で審査しました。編集部からはファンダム班などから9人の審査委員を選び、同じく5段階で評価しました。はじめは「サウンド」の項目も設けてあったのですが、音の必要のないプログラムが不利になるため、審査項目からははずしました。また、MSX2/2+用のプログラムの場合、MSX1ユーザー審査員の評価が不可能なため、MSX2ユーザー8人の評価点に1.25をかけて計算しました。

そうして、読者審査員、編集部審査委員の評価点を総合し、最終的な評価点を決めました。上位15位までを左表にまとめてみました。上位の作品は、どれもわずかな差でしたが、結果的に右の4作品が各賞の授賞作品となりました。

なお、特別参加賞(140名)は、賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

●上位15本の作品の評価点一覧●

作品名	完成度		アイデア		美しさ		動き		+α		総合得点
GOLDIA	40	35	44	44	39	39	36	31	37	35	380
ばうんす	45	31	42	30	43	31	44	35	36	28	365
BALLS	39	29	29	28	49	38	39	32	35	34	352
BALL RACE	33	39	34	35	35	37	30	37	32	38	350
ストラクチャ	36	35	39	43	36	38	31	26	34	31	349
TOKIO	44	30	41	27	45	30	35	29	39	27	347
非道の拳	37	29	37	30	36	39	32	28	40	36	344
THE WAY	26	31	36	32	42	41	44	25	35	28	340
Obstacle Race	33	33	33	31	36	36	39	37	32	29	339
そりたん	33	36	40	41	34	33	22	28	35	36	338
PASTEL 1&2	29	33	38	33	45	41	26	32	28	29	334
MSXFANサーキット	36	32	32	28	40	31	31	28	35	30	323
VOLLEY BALL	38	28	31	27	31	27	39	29	36	29	315
RIDICULOUS BIKE	33	32	36	36	31	28	27	27	34	31	314
TRIPLE	30	32	40	35	25	25	30	35	33	28	313

※各項目の左が読者審査員の評価点、右が編集部の評価点です。

Mファン大賞　（最優秀作品）賞金30万円

GOLDIA

大阪府・真鍋武志(Beta. K)・高校3年

読者審査員の評価では第4位、むしろ編集部側の高い評価のために1位になった作品です。しかしけっして編集部が真鍋くんから上場まえの株をもらっていたわけではありません。

自陣にブロックをならべてブロックくずしをやる新種のパズルゲーム

ファンダム賞　（1画面タイプの優秀作品）賞金5万円

BALLS

福岡県・竹田賢二(GEN)・大学2年

1画面タイプでの最高点。この作品は逆に、編集部での受けがさほどでもないのに、読者審査員の評価が高く(4位)、上位進出を果たしました。どうしてこうくいちがうのでしょうか。

うねうねとボールが出てきて、ぞわぞわっと動く鑑賞プログラム

ファンダム賞　（N画面タイプの優秀作品）賞金5万円

BALL RACE（ボール レース）

大阪府・小川泰次郎(TEIJIRO)・大学2年

N画面タイプでは最高点の作品です。ただし、これも読者審査員の評価では10位にも入らなかった作品です。しかし、少なくとも編集部ではしばらくはやったゲームではあります。

フワフワッと浮かびながら走るレースゲーム　編集部はかなり燃えました

奨励賞　（アイデアの優秀な作品）賞金3万円

そりたん

兵庫県・西山鯛介(Tai)・高校1年

全体の評価は10位ですが、アイデア点だけを見ると、第2位。投稿プログラムでも、市販ソフトでもこれと似たようなゲームは見あたらず、新鮮なゲームアイデアを高く評価しました。

そりたん（戦車）がパネル上を動いて敵を破壊していくアクションゲーム

読者審査員席

長谷川康顕

(兵庫/32歳・会社員)

●愛機＝F1XDJ●MSX歴＝HB－75を1984年に買って以来4年半●好きなゲームのタイプ＝シューティング●声＝統一規格、低価格、高品質のMSX。MSXの登場でパソコンというものをいじれる人々が増えたのは隠しがたい事実だと思います。

高　正樹

(神奈川/12歳・中学1年)

●愛機＝F1XD●MSX歴＝約5年●好きなゲームのタイプ＝RPG、アクション、パズル、SLG、AVG●声＝今いちばんほしいのがグラディウス。グラ2と沙羅曼蛇はなんとか買えるけど、グラディウスなんてどこに売ってるのかもわからない／　教えて／

池井　寛

(長野/12歳・中学1年)

●愛機＝A1F●MSX歴＝1年●好きなゲームのタイプ＝シューティングとRPG●声＝自作プログラムはありませんが、ファンダムのプログラムを毎月2、3本入れます。今、オリジナルプログラムを作っていますが、まだ送れません。できしだい、送ります。

小川太郎

(愛知/14歳・中学2年)

●愛機＝A1●MSX歴＝約1年●好きなゲームのタイプ＝シューティング、RPG。●声＝プログラムを打ちこんだことはありません。ところで、送ってきた封筒の切手が100円不足でしたよ。私はたこPART3のデータがほしいなあとおわびを待つ小川でした。

礒本卓治

(広島/12歳・中学1年)

●愛機＝MSX2（機種不明）●MSX歴＝2年●好きなゲームのタイプ＝RPG●声＝Mファンは1987年の4月号との出会いで、プログラムを打ちこんでいる。読めるか、①切支丹②木乃伊③成吉思汗④欧羅巴⑤焼売……あと2問、⑥羽交締⑦潮来。

中沢信哉

(埼玉/13歳・中学1年)

●愛機＝A1F●MSX歴＝4年くらい●好きなゲームのタイプ＝RPG、シューティング、レース●声＝プログラム打ちこみは3年くらい。しかし、頭くるよなあ。こないだA1F買ったばかりなのにいきなりカウンターくらわすようにMSX2＋発表。ブツブツ。

小川朋彦

(千葉/15歳・高校1年)

●愛機＝CF－2000●MSX歴＝2年ほど●好きなゲームのタイプ＝ARPG、麻雀など●声＝あの名作『PURE STAR』を打ちこもうとして挫折、今は「まものクエスト」を打ちこんでいます。ところで、追伸です。奈良／　早くF1－XD売ってくれ。

坂本耕一

(東京/15歳・中学3年)

●愛機＝WAVY23●MSX歴＝1年半●好きなゲームのタイプ＝RPG、シューティング●声＝趣味は遊ぶ食う寝る。編集部のみなさん、どうかプレゼントにレトロゲームも入れてください。最近MSXを知った人は知らないかもしれませんよ。パポ教信者1091号。

堀　孔明

(東京/14歳・中学2年)

●愛機＝F1●MSX歴＝1年半●好きなゲームのタイプ＝おもしろいものならなんでもいい●声＝けっこうおもしろいゲームが多いですね。でも、審査する時間がなくてたいへんでした。協力してくれた山口くん、民本くん、平郡くん、ありがとー／

金田佳久

(兵庫/15歳・中学3年)

●愛機＝A1MK2●MSX歴＝半年●好きなゲームのタイプ＝RPG、パズル●声＝じつをいうと友だち1人と家族以外、知らないのさ、審査員になったことは。その友だちというのも2人用のをするためなのさ。写真でないのは、顔が知れるとまずい(?)から。

敬称略

12月下旬発売予定

優柔不断な三角関係が魅力のAVG!

マイクロキャビン
☎0593-51-6482

媒　体	2DD ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価　格	7,800円

けだるい夏休みが始まる

夢は夢!?

春日くん、好きにして……

だめ、そんな、もっと……

あ、鮎川

主人公の春日恭介は、はっきりしないタイプ。好きなのはまどかなのに、慕ってくるひかるも気になる。じつは、まどかとひかるは大の仲良しで、まどかは恭介のことを好きだといえない。ということは、典型的な三角関係のパターン。それに恭介の優柔不断な性格がくわわってハナシがさらにややこしい。おりしもこれから長い夏休み。いったい3人の夏はどんな結果に終わるのだろう。

さて、夏休みに入ったばかりのある日、恭介はあこがれのまどかがせまってくる夢をみた。ほんとうにこうあってくれるとうれしいのだけどね。ところが、現実はきびしいわけで、まどかはさっさとアメリカにいる両親のもとへ旅だってしまった。じゃあ、この夏休みはひかると過ごすことになるのかな?

↑アメリカに旅だつまどかを見送る恭介。さびしい夏休みだ

早く子供をつくれって?!

ぶらぶらと何をするでもなく外に出て戻ってみると、おじいちゃんが遊びにきていた。そして、突然おじいちゃんはたいへんなことをいいだした。春日家に代々伝わっている超能力がもうすぐ消えてしまうというのだ。そう、春日家の人間は超能力をもっているのだ。そのために近所の人に超能力がばれるたびに引っ越しを繰り返していた。でも、超能力がなくなってしまうというのは一大事だ。そこでおじいちゃんがつづけていうには、きのう予知夢をみたのだという。それによると、子孫ができれば大丈夫だという。早いハナシが、恭介が結婚して子供をつくっちゃえ、というのだ。しかもこの夏休み中にだ。でも、それってそんなカンタンなことじゃないよね。だって、2人の女の子から、どっちかを選んで結婚して……なんて、優柔不断な恭介にできるんだろうか。困った。とにかく、まずひかるに電話してみようか。

↑さっそくひかるに電話をする恭介。どうやらいないみたいだ

何かキーを押して下さい

おじいちゃん「・・・そ、それは・・・一刻も早く子孫を作ることじゃぁ〜っ！！」
みんな　「え〜っ！？」
父　「子孫っていったって、孫をですか？」
くるみ　「ねぇー、子孫って、どーやって作るの？」
まなみ　「え〜っ、あたしは知ーらないっと。」

↑おじいちゃんが突然、子供をつくれという

おまけ

●BGM選択

↑アバカブでメニューをみると出るよ

●ゲスト出演

↑牛子と馬男の2人、特別出演ですね

コマンドはいつものように選択方式です!

↑左上がメイン画面、その下が現在いる場所の表示。いまは春日家のあるマンション。駅前から電車で海へ行ったりすると、ここに電車がビューンと走るようになっている。右上はおなじみのコマンド選択の表示。移動については右ページ上の「恭介のぶらり夏休み」を参照のこと。そして下の画面がネーム画面。大事なことは緑色の字で表示されるみたい。

恭介のぶらり夏休み

ここに示したのが、移動の範囲。春日家を中心に行動する。最初はどこにも誰もいないけど、うろうろしているうちにいろんな人物が登場してくる。アバカブのマスターはやさしいからよく話すといいよ。さて、どこで誰と出会うのかな？

やっぱり決められない

電話してみてもひかるは外出しているらしくいない。まどかはアメリカだし、どうしようもない。外に出てうろうろ。学園に行ったり、行きつけの喫茶店アバカブに寄ったりして考えてみる。でも、考えるっていったって2人ともいないんじゃしょうがない。とぼんやり通学路を歩いていると、ひかるがいた。「ひかる〜／……あっ／……」突然だった。ひかるが目のまえで車にひかれてしまった。ど、どうしよう。これで、おじいちゃんの期待にそえなくなってしまった。タイムスリップしてひかるを助けられないものか……。

といろいろあって、まだまどかのことがあきらめきれないでいる恭介のもとへ朗報が。なんとまどかがまだ日本にいるというのだ。これで、ひとまず安心。恭介の気持ちしだいということになる。ところが、また強敵出現。恭介がふりむいてくれないがゆえにしつこくつきまとう美少女さゆり。彼女がまたハナシをややこしくする。まどかとひかる、それにゆかり。いったい誰を選ぶのだろう。物語はまだまだつづくのだった。

➡三角関係だけどなぜか仲良し3人組。左から、まどかに恭介、ひかる

⬆ひかるが危ない／　時間よ止まれー／

⬆遊園地の観覧車。こっから落ちたら死ぬかな〜？

⬆ひかるとジェットコースターを楽しむの図。やっぱかわいいな

⬆アバカブの更衣室。恭介ったらおいしいじゃないの〜

⬆おませなさゆりにつかまった恭介。こんなとこまどかに見られて

⬆どこかしんみりしていいふんいきの恭介とまどかだが……

⬆仲良しのひかるとまどか。水着姿がまぶしいなあ

登場人物

鮎川まどか
⬅喫茶店アバカブで働いている。恭介のあこがれ

檜山ひかる
⬅恭介を慕う元気少女。まどかとは大の仲良しコンビ

おじいちゃん
⬅人さわがせなところがあるけど、いいおじいちゃん

アバカブのマスター
⬅ここでまどかの情報がわかるかも。やさしいマスターだよ

小松＆八田
⬅恭介の友だち。ぶらぶらしている

さゆり
⬅みんなにちやほやされてるのに恭介だけしないから……

火野勇作
⬅明るいひかるのことが好き。なんだか印象が薄いけど……

双子の妹くるみ＆まなみ
⬅恭介の双子の妹たち。なまいきざかり

いとこのあかね
⬅変身能力をもっている。なかなかセクシーでいいなっ

いとこの一弥
⬅あかねの弟。恭介と同じく超能力をもっている

セーブうさぎ
⬅おなじみのセーブするときのウサギ。居間のテレビにいる

12月17日発売予定 ついに地上編に突入! シュルツ博士を救出せよ!

新作

サイオブレード

PSY-O-BLADE

T&Eソフト
☎052-773-7770

媒体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	8,800円

博士が監禁されている島へヒューイが潜入

首を思いっきり長くして待っていたらついに地上編ができてきた。地上編での目的は、ラクーンの設計者のブルーノ=シュルツ博士を救出すること。救出に向かうのはヒューイ=マークフィールドとルイス=ブルーデル、ペットのサル、アレキサンダーというメンバーだ。博士が捕まっているサウスハチェット島沖合で、ヒューイが島へ潜入しようとするシーンから始まる。海から頭だけ出して島へと泳ぐ不気味なヒューイの姿。それから岸壁をよじ登ってジャングルの中に入っていって、いよいよゲームスタートになる。

ヒューイ=マークフィールド

24才。連邦情報局工作員。頭脳、体力、精神力とも情報局No.1。いわずと知れた、地上編の主人公だ。

⇧岸壁を登ってきた。まずは仲間のルイス=ブルーデルに会わなくちゃいけない。待ち合わせの場所へ行く

⇧連邦局長官から博士のゆくえを知らされる。場所はキューバ沖のサウスハチェット島だという……

⇧なんと海を泳いで(!)島へ近づくヒューイ。波のゆれ、雲の流れのアニメーションをお見せできないのが残念

⇧ルイスとの待ち合わせ場所はここ。午後11時、煙草を吸ったりしながらジャングルの中で待つヒューイ

ルイスと待ち合わせ救出作戦の計画をたてる

待ち合わせの場所の岩かげのようなところから光がもれて、ルイスが現れる。あまり大きな声では話せないが、ルイスが先に潜入して得た情報などを報告してもらう。島の情勢、環境、人々の生活、かんじんの博士に関することなど。ここでは、ルイスの話をくどいほど聞くことが大切だ。たとえば、島では煙草がワイロがわりになっているので吸わなくても持っていたほうがいいことなど、ささいな世間話の中にもヒントめいたことが隠されているからだ。ルイスのペットのアレキサンダーは、ルイスの言葉を理解できる。あとでお世話になることがあるかもしれないので、彼の持ち芸くらいは見てあげよう。そうこうして話に熱中していたら、突然光に囲まれてしまった!

⇧ルイスの報告を聞く。場所を変えようとするとルイスが動きたがらないのはどうしてなのだろうか……

ところが!

ルイス=ブルーデル

28才。連邦情報局工作員。単独の内偵活動が得意。シュルツ博士が発見されたため、ヒューイとペアを組むことに。

アレキサンダー

ルイスのペット。友達のような関係でルイスの言葉をちゃんと理解できる。サルだと思ってほっといてはいけない。

⇧まぶしい! っと思ったときは、すでに東側の兵士に包囲されていた

東側の組織に捕まってしまうヒューイとルイス

いよいよ博士救出の作戦を立てようとしていた矢先にあっという間に捕らえられた2人。あまり大きな声で話していたわけでもないのになぜ感づかれてしまったのだろうか。いや、もしかしたら最初から尾行されていたのかもしれない……。気が付くとどうやらそこは東側の軍事基地の中らしい。ヒューイが部屋でひとり目覚めて、ゲームは新たな展開に突入する。

とりあえず監禁されている部屋をじろじろと観察してみるヒューイ。そして、ルイスはだいじょうぶだろうか、どうやって脱出しようかなんて考えていると、突然ドアが開いた。目のまえには見張りらしい男が2人立っていて、外に出ろという。もしかしたらルイスに会えるかもしれない。

監禁されている部屋

東側の軍事基地の中だと思われる、ヒューイが監禁されている部屋だ。あちこち観察してみよう。床には何も敷いていなくて、粗末なベットだけが置いてある。ベットの上には毛布が1枚かかっていて、めくってみても何もなかった。天井には空調の大きなプロペラ、そして壁にはそのスイッチ、コンセント。窓には鉄格子ががっちりはまっている。壁を叩いてもドアをけってもぜんぜん外に出られるけはいがない。

殺風景でしかもドアの外に見張りつきという最低の環境。動くものはプロペラだけ

基地の部屋で拷問を受ける

見張りの後について入った部屋には、軍事基地のおえらいさんがいて、ヒューイを拷問にかける。話してはいけないと思いつつ、あまりの苦しさに少しずつ任務の内容を言ってしまうヒューイ。どうやらルイスも同じ目にあったらしい。少し口を割ってしまったあとヒューイは、再び部屋に監禁されてしまう。

ドアを叩いたら、開いて見張りがいた

じわじわとヒューイを拷問にかけて、身元や島にきた理由、任務の内容、今後の行動などを問い詰める

夜になってなんとか体がまともに戻った。外をのぞいてみると、見張りが遊びに行く話をしている。ん、抜け出せるチャンスか？

電気ショックで苦しむヒューイ。いかにすごい体力の持ち主とはいっても、ついつい負けて話してしまう

監禁されている部屋の外で目撃した人物とは!?

見張りがいなくなっても、ドアや壁を叩いても外に出られるけはいはない。夜が明け、外がさわがしくなってきた。鉄格子からのぞいてみると、何人かで車を厳重に守っているのが見える。バラバラと話していることを総合して考えるとどうやらこれから重要な人物が車に乗るらしい。異常なほどの警戒体制になんとなく疑問を感じたヒューイは、しばらく窓の外に注目をする。そして、男達に囲まれて押されるように車に乗り込んだ人物を見た。その人はなんとシュルツ博士だったのだ！ 奇しくも同じ基地に捕らわれていたのだ。なんとか部屋から脱出して、ルイスを見つけ出し、シュルツ博士の後を追わなくては！

いかつい男達が何人も車の回りに立っている。やけに外がさわがしいぞ

鉄格子のかげではっきりとは見えないが…

うっ！ あれはもしかしたらシュルツ博士ではないか！

ラッキーな偶然に感謝して、一刻も早く博士の後を追わなくては。車のナンバーが見えるのなら控えておこう。とっとと脱出してルイスを見つけ出さなきゃ、見失っちまわぁ

人間関係の愛憎か、単なる遺産争いの結末か……?

リバーヒルソフト
☎092-771-0328

媒体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

※自然画デモ

美しき琥珀館にまいおりた殺人事件

1920年代(大正時代の頃)という時代は第一次大戦が終結し、どの国も活気にみちた夢多き時をむかえていた。

主人公の藤堂龍之介はちょうどその頃、8年もいたヨーロッパをあとに日本へ向かう客船の中にいた。そこで、事件の起こった影谷家の被害者の甥、影谷芳明に出会う。それまで、同じ船に乗りながら顔を会わさなかった2人だったがシャーロック・ホームズの探偵小説をきっかけに意気投合。仲のよい親友となっていた。

その後1年たったある日、事件は起きた。影谷家の当主の悦太郎が中庭で何者かに毒殺されてしまったのだ。この時代を象徴するような西洋の建築様式の影谷家の館。夕日をあびて琥珀色に輝くその姿とはうらはらの恐ろしい出来事だった。主人公の藤堂龍之介は私立探偵の身を隠して、内密に捜査を開始した。そこで偶然再会できたのが芳明だった。残された西洋カルタの謎を解くのに彼の手をかりながら、平和そうにみえた館の隠されたキズに迫っていく。

↑美しく輝く琥珀館の全景

殺された悦太郎は薬品を扱う貿易会社で財を成し、この琥珀館を建てたほどの力の持ち主である。使用人も多く、また2度も結婚しているので子供も多い。家庭という感じはなく孤独な人のようだった。

龍之介は執事の辰野の依頼にしたがって、探偵と気づかれないように、用意された自室にもどっては、愛用の手帳にメモをとって推理する日々がつづいた。そして、しだいに見つかっていく西洋カルタに秘められた意味に興味をひかれた。

ちょっとほかにないオープニング

↑カチカチカ……時計の音始まり時代をさかのぼってい

→事件の証拠品して出てくる物の自然がデモ

本物の捜査手帳つき?

捜査はアイコンで、分析は自室にて

他機種にはない機能がMSXにはある。それがアイコンだ。文字で書かれたコマンドではなく、カンタンな絵のマークのこと。ノートを選ぶと捜査内容をまとめ、推理するモードに入るし、移動するときの部屋の見取り図を出したいときは、いちばん上の見取り図を選んでやれば、ウインドウが開く。また、どこどこの部屋へ行こうとはっきり決まっているときは2番目の表を選べば部屋のリストがたちどころに出てくる。MSXだけにつけられた便利機能だ。

←龍之介の部屋

さて、身分を隠している龍之介は、捜査の内容をメモしたりするときは自室にもどることになっている。自室では気づいた点を手帳にまとめたり、証拠品を整理したり。そして、最後に捜査状況の進展ぐあいの採点をする。チェックポイントは情報の収集、証拠品の発見、容疑者の追求、現在の捜査段階の4項目だ。はじめのうちはなかなか点数が上がらないが、中盤以降は急速に上がって、解決にむかっていく実感がわく。追いつめていく感じがするのだ。

捜査メモの整理

→捜査メモをまとめたいと思ったら手帳を広げて……

↑調べていくうちに質問の項目が増え、その結果が手帳に書かれていく

背後にひそむ複雑な人間関係を解く

事件を依頼してきた執事の辰野は、何か隠しているような物のいい方をするし、未亡人のルイは悦太郎と夫婦仲が悪かったようだし、ひとりひとりがなんだか怪しい。

悦太郎は最初に綾という子供のいる千代と結婚して4人の子供をつくり、千代が死ぬとルイと結婚して5人の子供を作った。死んでしまった子供を引くと7人の子供がいる。そして孫も2人。2階には母のサダが隠居暮らしをしている。使用人も、先代からいる人や、つい最近きた人物までいろいろ。死んだ悦太郎や客もふくめると、登場人物は全部で27人。誰が誰のことを愛していて、憎んでいて……ということがわからないと事件は解けない。

人のことをジロリと見るなんて失礼だ。こいつは何だか怪しい！

次々に発見される西洋カルタ。因果を象徴する

影谷ルイ

被害者の後妻。夫婦仲があまりよくなかったらしい。それが原因で……。

辰野銀蔵

龍之介に捜査の依頼をしてきた琥珀館の執事。態度がどこか怪しい感じがする。

早乙女智恵子

住みこみの家庭教師。龍之介にしだいに協力的になる。よき相談役。

影谷敦男

11年前に家出をしていた三男。ハワイからフラリと帰ってきたわけは……？

萩原廣高

なんだか陰気な書生。こういうやつはムッツリなんとかだったりしそうだ。

影谷芳明

洋行帰りの船の中で知り合った龍之介の友人。西洋カルタに詳しい。

影谷　綾

先妻千代の連れ子。事件の当日の朝もどこかで外泊をしていていなかった。

影谷林太郎

四男。大人を嫌っている考えのはっきりした青年。映画に興味をもっている。

熊田喜助

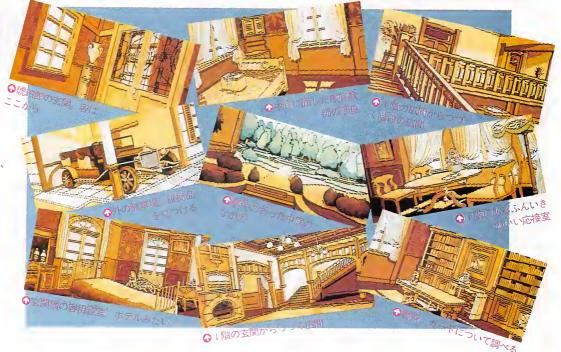
古くからいる庭番。とても頑固な人。頑固になったわけがあるというが……。

宮守スミ

上女中のひとり。おしゃべりなので、いろいろな情報が聞けるかもしれない。

美しすぎて広すぎて

館はとにかく広い。1階と2階をあわせて約40か所もある。そこを27人の人物が移動する。そして、またいろいろな事件が起きたり、だんだんと龍之介に心を開いていく人物が出てきたりとゲームは進展していく。こんなにも美しい館だからなのか、人物の態度は最初は冷たい。広い館の中では、それぞれが寂しいままのようだ。

途中で見つけていく西洋カルタ。そのカードのひとつひとつが、何かを暗示しているようなのだ。そして女物の手袋やハンカチ、小さなビンの事件とのつながりは……？　事件は意外な結末へとむかう。

琥珀館の玄関。客はここから

中庭に面した家庭教師の部屋

1階の広間からつづく階段の広間

外の駐車場。証拠品を見つける

事件のあった中庭のながめ

1階にあるふんいきのいい応接室

玄関横の客用寝室。ホテルみたい

1階の玄関からつづく広間

書斎。カードについて調べる

12月下旬発売予定

不気味なクリーチャーとライラの運命(さだめ)とは……!?

FAN NEWS

死霊戦線2 WAR OF THE DEAD PART2

ビクター音楽産業
☎03-423-7901

媒体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

ライラの身にかかる数奇な運命

⬆くったくのない明るいライラ。彼女の身にかかる運命とは……

3年まえに起こった、チャニーズ・ヒルの悪夢がふたたびよみがえろうとしていた。この世界と別の異世界をつなぐ黄泉路が誰かの手によって封印が解かれたようなのだ。黄泉路を封印することのできる力をもつブラウニング家の最後の血をひく主人公のライラ。彼女はS－SWAT（特殊攻撃部隊）の副隊長として、報告のあったニュータウン、サン・ドラドに向かった。そして、彼女を待ちうけていたのは気味の悪いクリーチャーと意外な事実だった。

⬆テロリストと謎の邪教集団、そしてクリーチャーが街を襲う

アイテムと情報集めはぬかりなく

街に残っている人たちと会話をすることによって事件の全貌が明らかになっていく。また、情報を得ることによってアイテムも増やすことができる。

情報集めがライラの第一任務というわけだ。

セーブもたくさんできます

⬅ゲームの途中セーブが、10個までできる親切設計

大切なアイテム

⬆アイテムは街の人からの情報で手に入る。大切にしなくっちゃ

重要な情報

⬆街に残っている人に会ったら話をしよう。何か情報が聞けるぞ

事件のカギをにぎる人たち

ライラ・アルフォン

主人公。S－SWATの副隊長。黄泉路をふたたび封印する力をもつのは彼女だけ。24才。

ビル・キャメロン

S－SWATの隊長。ライラと同じくチャニーズ・ヒルの事件を経験している。35才。

マイク・ハリス

S－SWATの新隊員。実戦経験の豊富な、チームのまとめ役。最年長の41才。

トーマス・マーフィー

ハリス同様、S－SWATの新隊員。電子工学のエキスパートとして活躍する。28才。

コリン・ワイズ

彼女もS－SWATの新隊員。あどけない顔の20才。今回の出動でどんな経験をつむのか。

ボロック

サン・ドラド市警刑事部長。20年前のG・ロイド殺人事件でC・ロイドを追っている。

クライブ・ロイド

11年まえに実の父G・ロイドを殺害した容疑で警察に追われている。行方不明なのだが？

キャリー

民族学者。チャニーズ・ヒルの生存者でもある。黄泉路に興味をもっている。38才。

デッカー

貨物船シーラ号の船長。ラインスター島近辺航行中に事件にまきこまれる。海の男48才。

セーラ

グレイザー市長の一人娘。18才。女の子がうろうろしていたら、誰かにねらわれる危険が。

ラッセル

キール原子力発電所の運転責任者。謎の武装集団にコントロールルームを乗っ取られる。

グレイザー

サン・ドラド市長。56才。自宅からテロリストの手によって誘拐されるのだが……。

カサンドラ

神秘的な美しさを秘めた半人半獣の女性。モルスマルクトのみこをつとめる24才。

ラモンド

謎の邪教集団モルスマル[illegible]ないのだが

島が孤立状態に！

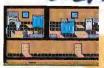
⬅緊急連絡を受けて基地にもどろうとすると、橋がテロリストによって爆破されていた

前線基地を出たライラは橋を渡ってラインスター島に向かった。島にはわずかの生存者が残っているだけで静まりかえっている。あちこち探索していると、突然無線が入った。急いでもどるようにようとの指示だ。ライラはまっすぐ基地に向かった。が、いま渡ってきたばかりの橋が壊されてしまっている。これもテロリストのしわざなのか。ふりかえると北ビルにも大きな穴があけられている。ライラが中に入って行くと、何かの倉庫のようす。そして奥にはあのいまわしいクリーチャーが……。

⬅⬆橋のほかに北ビルにも穴が。中には……！

サン・ドラド全景

東にある前線基地から橋を渡ってラインスター島に入る。橋で小さな島が結ばれているのが特徴だ。

市長を誘拐したのはいったい誰

⬆病院の奥に入ると誰かが残っていた……

⬆不気味に静まりかえった図書館

⬆民家にも不気味なクリーチャーがいた……

⬆大ダコのようなジュラリアン。気持ち悪い

北ビルの中にいたクリーチャーを倒し、さらに進むとビルの裏手に出た。そこには病院や図書館などの建物がある。やはり不気味な空気におおわれた静けさが支配しているようだ。またすこし探索を始めたとき、市長の家からテロリストの手によって市長が誘拐されてしまう。連れさられた後には血の跡がいくつも残っていた。市長は大丈夫なのか。監禁されているという市庁舎に急ぐライラ。そこにはまたゲリラのほかに、やはりクリーチャーがいた。ゲリラとクリーチャーを結ぶものはいったい何なのか。

➡市長の行方を追って市庁舎の中に入る

➡やはり、テロリストがいた。ほかには？

⬅突然クリーチャーのマッドウォーカーが！

市警本部が何者かに急襲される！

テロリストの奇襲にとまどうライラたち。やっとのことで、勢力をそいだのだが、まだ新たな敵の集団モルスマルクト（謎の宗教集団）の存在がうきぼりに。そして、市警本部が何者かに急襲を受けてしまう。

⬅市警にも何者かの影がしのびよっていた

そして、ライラの運命とは……

ライラは上のマップにあるように右から時計まわりと反対方向に進む。テロリストとの闘いがあり、謎の邪教集団のモルスマルクトとの、クリーチャーとの闘いがある。

また、いろいろな人物と出会ってライラは意外な自分の運命を知ることとなる。封印の解かれた黄泉路の穴をみつけ、ライラだけの力でもう一度封印することができるのだろうか。そして、南に位置するキール島の原子力発電所は無事運転を開始できるのだろうか……。

ライラの数奇な運命かすべてを明らかにする。

⬅謎めいた人物とクリーチャーとが街を浸食する

⬅ライラはなおも闘いつづけるのか……

発売中

ニカデマスの野望を打ちくだけ 人気のファンタジーRPGの続編

ボーステック
☎03-708-4711

媒体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

呪いの島を救うため勇者はニカデマスを倒しに旅立つ

呪われた島、フェロンラを救え

本誌8月号で紹介した人気のRPG『ファンタジー』の続編が早くも登場した。

物語は前作の舞台ジェルノアの島の南にある、フェロンラの島に冒険者がたどりつくことから始まる。この島はかつては貿易と工業、強大な軍事力で栄えた都市だったが、40年前から不気味な雲が島をおおい、島への往来はいっさいとだえてしまった。そしてフェロンラは今や、悪と暴力でみちあふれた都市となってしまった。これがすべて悪の魔術師ニカデマスのしわざだと知った冒険者はフェロンラを救いに旅に出るのである。

まずは旅の準備にかかろう。

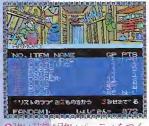
旅立つ前にまずは準備だ

求む、優秀な人材？

それぞれの町にはギルド(協会)があり、ここでパーティを組むのだ。6人までのパーティを組め、ギルドではそのメンバーを探すのだ。気にいったメンバーが見つかるまで、何度でも探すことができる。

魔法を覚えたり、レベルを上げることもできる

強い武器をさがせ

お金をおろしたあとは武器の調達だ。アーマリーでは武器、ヨロイ、タテのほかに、スクロール、魔術や治療の薬がそろっている。頑丈(がんじょう)な武器で最強のパーティを作ろう。

強い装備が強いパーティをつくる。これRPGの鉄則

この世はすべて金しだい

パーティを組んだらすぐに銀行へかけこもう。何をするにもわたる世間にゃ金がいる。どの町にも支店があるので、「お気軽にご利用下さい」。

先立つものは金

ここで一句、ファンタジー、どんな事にも金がいる

旅の疲れはここでいやせ

冒険の旅は、歩きまわったり、敵と戦ったりでどっと疲れるのがあたりまえ。宿屋に入ってしばし休もう。町の中の宿屋なら無料、外の宿屋はお金を取られて不経済だ。

マジックポイントはここで上がる

冒険は知恵と勇気がものをいう

フェロンラの旅は長い

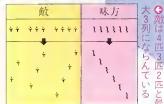
荒野がひろがり、ダンジェオンが点在するフェロンラ。旅には多くの時間も必要だ。

横から出てくるウインドウでパーティの状態がわかって便利！

数々の謎を解きあかせ

縦1列にならんで見える戦闘シーン。じつは、下の図のようにならんでいるのだ。

戦闘シーンでは、味方は横1列にならんでいて、

敵は4匹3匹2匹と最大3列にならんでいる

独特な戦闘シーン

旅の途中でパーティは島の歴史や秘密が書かれた巻物、「スクロール」を見つけた。これは島のあちこちに何本もあり、数々の謎を解くカギとなる。なかにはアーマリーで売っているものもあるぞ。

スクロールはこのゲームの背景がわかる重要なアイテムだ

まさに一寸先は闇

ダンジェオン真っ暗。進むにつれて、マップが徐々に見えてくる。地上も同じしくみになっていて、初めての土地は真っ暗。

先が読めないことで臨場感がでてくるのだ

発売中

舞台は原宿。おしゃれな街のうらにひそむ謎とは?

はらじゅくアフタダーク
原宿AFTER DARK

工画堂スタジオ
☎03-353-7724

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

女装した若い男性の死体が…

奥の深いストーリーを楽しみながら解いていく、コマンド選択式のアドベンチャーゲームだ。

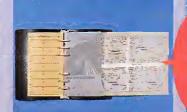
事件は3月下旬のまだ寒い頃に起きた。早朝の明治神宮でジョギングしていた人が、境内の林の中に死体を発見した。死体は調べてみると不動産屋の社員、毛利裕、28才と判明した。若い男性なのに白いジャケットとスカート姿はあまりにも不自然ではないだろうか……。原宿の街をあちこち行ききしながら、捜査を進めていく。不動産やアパレル産業の人々、付近の住民など、さまざまな人が登場する。

むざんにも発見された被害者の毛利裕。みぞおちを鋭い刃物でえぐられていた

毛利の死体の写真。これを証拠品として原宿署の鑑識室で調べてもらうといい

あの手この手で捜査を進める

刑事のキミの主な行動は、事件を解決するために捜査すること。コマンドを選択しながら、話を進めていく。原宿署に行くというコマンドを使うと、警察に戻ってきて、仲間の刑事と話すことができる。これはきょうれつにヒントになる。また、聞きこみモードにすれば付近の地図が出て、人型をカーソルで動かして店や建物に入って聞きこみができるようになっている。捜査しやすくできているぞ。

メモをとる

本物のシステム手帳つきなのだ。メモをとったり地図を見たりできる

刑事部屋で

原宿署の捜査部屋。どの刑事かと話すと必ずヒントを教えてくれる

聞きこみモードで

このマップで聞きこみを。何か知っている人はこうして答えてくれる

犯人のねらいはいったい何だ!

被害者の毛利の部屋

写真　メモ

机の引きだしからは写真やメモが出てきた。殺風景な部屋だ

3人の女性となぜか卵子の写真が……

とあるマンションの6人の住民の名が

捜査の第1のポイントは、被害者の勤めていた刈屋不動産と被害者の部屋を調べること。調べていくと、ファッションメーカーに勤務していた被害者の妹、はだまされて失意のあまりに業界から姿を消して7年前に変死していることや、刈屋不動産ではかなり悪どく地上げをしていて、そのために自殺した人もいることなどがわかる。どうやら恨まれる立場にもあり、また、妹のことでひどく誰かをうらんでいたらしい。被害者を化粧して女装までさせて殺した犯人の目的は何なのだろうか。

刈屋不動産

左の人が社長。刈屋不動産は付近のマンションを地上げしていた

地上げに対するうらみか?!

倉吉リカ

刈屋不動産から立ち退きを迫られていたマンションの者です。被害者の毛利さんは、以前はファッションメーカーのモデルームに勤めていたそうですよ

平松良男

やはり同じマンションのものです。母は立ち退きの嫌がらせの電話でノイローゼになり、窓から飛び降りてしまった……。私はやつらを絶対にゆるさない。

産業スパイか?!

ソバージュ

最近のし上がってきたファッションメーカー「ソバージュ」の経営者。毛利のことも業界のことも妙に詳しいのだ

発売中

FAMI NEWS

孔雀王

ポニーキャニオン
☎03-221-3161

媒体	2DD
対応機種	MSX2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	5,800円

比叡山壊滅に裏高野が立ちあがった！

落雷で比叡山が全焼したことにより、日本を覆っていた霊的結界がくずれ、各地で数多くの魔物が復活する最悪の事態をむかえた。

魔物復活の裏に何かとてつもなく恐ろしいものを感じた裏高野の道師・慈空阿闍利は、愛弟子・孔雀を派遣し、日本各地で起こっている奇怪な事件を調査、解決するために旅立たせたのだった……。

『孔雀王』は、AVGとRPGが融合したゲームだ。通常は、移動・話す・見るなどのコマンドを選択して、各地に起こる奇怪な事件を調査し、裏で糸を引く魔物たちをあぶりだしていく。そして、ひとたび魔物と遭遇すると、9つの術を駆使して魔物を倒していくのだ。この魔物との対決では、RPG的要素がふんだんに盛りこまれている。

画面の細かいところをよく見てみると……。

ここは下関の港町。船をなんとか調達しないと

通常画面では、コマンド選択形式のAVG。画面の人は孔雀の師匠・慈空

主人公

孔雀（くじゃく）
裏高野の若き退魔師・孔雀

原作でおなじみの2人も登場する

阿修羅（あしゅら）
炎を自在にあやつる少女

王仁丸（おにまる）
呪禁道師。式鬼をあやつる

行く手をさえぎる魔物を打ち払うのだ！

孔雀が魔物と遭遇すると、バトル面と呼ばれる戦闘モードに入る。ここでは、孔雀は、攻撃・逃げる・術・道具のコマンドをうまく使い別けて、魔物と対決し、倒していくのだ。

魔物に対する攻撃は、通常の攻撃のほかに、術のコマンドを選ぶと、9種類の術を使うことができる。

バトル面は、さながら「ドラクエ」といった雰囲気だ。

魔物と遭遇するとバトル面にかわる。基本コマンドは、攻撃・逃げる・術・道具の4種類

海坊主
若狭の海に出没。わりと苦戦する？

畜生鬼
黄泉国で出現。術を使って倒せ！

術を駆使して道を開く

孔雀が使える術は、全部で9種類。地上世界の守護神である四天王を呼び出して自分の代わりに戦わせる「四天王」や、飛行力が得られる「魔諭吉羅」、雷撃を起こす「インドラ」などがある。

術は、敵を倒すばかりではなく、事件の謎を解くカギになることもある。

術には、それぞれ必要な気力の量が決まっているため、むやみに使うことができないので、そのときどきによって、じょうずに使いわけなければならないのだ。

早九字で魔物を倒すこの快感！

孔雀の使用できる術一覧表

早九字	インドラ	不動
観音	魔諭吉羅	摩利支天
八天	四天王	歓喜天

媒体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	5,800円

わたしが指導します

⊙タイトルのあとに出てくる阿佐田哲也先生のお姿。こうごうしい

阿佐田哲也といえば、野球でいえば長島茂雄、ゴルフなら尾崎将司、映画監督なら黒沢明といったところ。『麻雀放浪記』という阿佐田氏の小説は映画にもなって有名だが、それ以上に、麻雀打ち、麻雀の指導者として、神様的な存在だ。ちなみに、色川武大という本名で直木賞作家としても活躍している。

このソフトは、練習モード、対局モード、王位戦モードの3つのモードがあり、練習モードではプレイ中に阿佐田哲也のアドバイスを受けることができる。ここが魅力その1だ。

対局モードでは、コンピュータ側の思考レベルが5段階あり、選んで戦える。レベル5のプレイヤーのなかには阿佐田哲也もいる。ここが魅力その2。

王位戦モードでは、地区予選から始まって、最終的に銀河系大会まで勝ち抜いていく壮大なプレイが楽しめて、魅力その3。

そして、なんといっても、すべてのモードで使えるリピート機能が大きな魅力その4だ。その局の終わった時点で、同じ配牌、ツモでテストプレイができ、好みに応じて相手の手牌をまる見えにしたプレイも楽しめる。

ほか、半荘終了ごとにコーヒーブレイクのおまけゲーム2種類が楽しめたり、牌の色やBGMを変えたり、点数表をプリントアウトできたり、と親切で楽しい機能もいろいろある。

⊙ゲームスタート時に最初の親をサイコロで決める。ちゃんと動く

⊙最初の手。とりあえず阿佐田先生に聞いてみた

⊙まだよくわからないって。そりゃそうだ、正直だ

⊙ときどき変なこともいうけど鋭い指導もする

最終結果をプリントアウトできる

⊙試合結果を画面に表示。プリンタがあればプリンタで打ち出せる

居眠りしてることもある!

⊙居眠りは先生のトレードマーク

ツキの神秘がわかるリピート機能

⊙この局はけっきょく別のプレイヤーにあがられた

⊙リピート機能でもう一度。今度は相手の手もまる見えにできる

楽しいコーヒーブレイク

どのモードでも、1試合の決着がつくたびにコーヒーブレイクのゲームを楽しめる。

2タイプから選べて、1つは麻雀牌がインベーダーになったシューティングゲーム。少なくともサウンドはあのインベーダーゲームそっくり。もう1つは持ち牌を制限時間内にあてる麻雀パズルだ。これは実戦にも役立つ。

バードシュウティングゲーム

⊙たまに飛んでくるイーソ(鳥の牌)を落とすとボーナスが入る

ヒットマチハイゲーム

⊙待ち牌が多くてむずかしい問題もあり、なかなかハードなゲーム

※1月5日に同ゲームのディスク版も発売される予定です。

発売中

美しくドラマチックに物語が展開するAVGのようなRPG

ARCUS
アークス

ウルフチーム
☎03-269-8650

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

まずは仲間を集めることから

人間が魔法を使って他の種族をおびやかす存在になった時、すべての源である精霊は人間に対し天変地異という試練を与えた。精霊の長「黄金の竜」の怒りをおさめるため、一人の若者が旅立っていった。

まずやることは仲間を集めることだが、そのためには、地図を持っていないと町からでられない。まるで、AVGのような展開だ。ほかにも、武器屋がなく経験値も表示されず、いわゆるキャラクタの成長が目に見えないことなど、RPGから少しはなれたつくりでAVG的なストーリー性をより強めている。

基本画面はAVG的

基本的な画面はアドベンチャーゲームのようだ

よろず屋

武器ははじめからあるので道具などを買おう。マップも必要

宿屋

傷ついた体を休める。セーブとロードはここでおこなう

酒場

酒場ではいろいろな情報が常に酒のさかなとして話される

主人公と5人の仲間

主人公ジェダ。パーティの中心

トロン。ダンジョンの泥棒

エリン。すごい怪力だが酒乱

ヴィド。王の魔法使いで参謀

ディアナ。エルフの族長の娘

ピクト。人間とエルフの混血

冒険の舞台は王国アルカサス

アルカサス王国には様々な伝承があり、パーティは各地であらゆる種類の歓待を受ける。それらはおそろしいモンスターとの死闘であったり、はたまた人間とエルフの悲恋の物語であったり……。アルカサスに息づく現在、過去、すべての人々の生の姿がある。それらを感じながらキミは王国を旅するのだ。

城

かつての権勢は見る影もない

王から騎士の称号を授かる

塔

この不気味さは魔法の修行場のなごりか

吸血こうもりの熱いキスを受ける

聖殿地下ダンジョン

最初に経験するダンジョン。4つの広間に財宝が眠っている

菩提樹（ぼだいじゅ）

その昔将来を憂いた人々が子孫に伝えるためこの木に想いを彫ったという

沼

エルフと人間のむくわれぬ愛をはぐくんだ2人の男女が身を投げたという

アルカサスのマップ

広大なアルカサスは地図なしでは歩けない。よろず屋で手に入れよう

ガンガンばこばこボールをぶつけて倒せ！

アスキー
☎03-486-8080

媒体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	PAC
価格	6,800円

単純なルールでもとってもエキサイト

➡恋人のぺんぴーちゃんが誘拐されたぺんぎんくんは、救出のために戦いを挑むのでした

ボールを相手の陣地に投げるだけの単純な戦闘方法だけどこのゲームはおもしろい。制限時間は60秒。お互いに5個ずつのボールを投げ合って、先に全部のボールを相手の陣地に入れた方が勝ち。時間切れになったら自分の陣地にボールが少ない方が勝ち。5個ずつ残ったときは引き分けになってやり直し。1ゲームは3セットあって2セット先に取った方が勝ち。1作目とルールは同じだけど、相手の数が増えてより過激になった。

⬆目のまえのボールをとにかく投げる投げる。ボールがぶつかれば倒れてジタバタするので、自分が転んだら危険だけど相手が転んだら狙い打ちだ。立ち上がれないようにボールをぶつけていくのがいちばんの必勝法なのだ

気合いボール！

⬆えいっ。必殺気合いボールはスピードが速いので、狙えばどんな相手でもジタバタ。勢いのある相手にはこれで対抗だ

技が使える

2作目のぺんぎんくんは技を使える。ボールを持ってぐっと力をためると「気合いボール」が投げられるし、相手のボールをしゃがんでかわすこともできる。じつはこれがとても役に立つ。

しゃがみ！

⬆転んでいるのではない、しゃがんでいるのだ。とっさに使える技なので、せこいけど役に立つ

それぞれ独特の攻撃パターンがある

ぺんぎんくんの対戦相手は5WORLDそれぞれに4人ずついて、みんな独自の攻撃方法を持っている。相手の攻撃パターンを読んで戦わないとたいへんな目にあってしまうのだ（ホントだよ）。信じられないスピードでボールを投げてくるやつ、台の下に隠れつつ投げてくるひきょうなやつ、ボールがぶつかってるのにはね返してくるやつなどなど。相手が強ければ強いほどムキになっしまうのだった。

むしWORLD

⬆ムカデのこいつは体が長いし足がいっぱいある。同じ足に3回ボールをぶつけないと倒れないのだ

⬆2匹でとってもズルイと思う。むしWORLDの最初の相手だ

なつかしWORLD

➡なつかしWORLDでは1作目の相手が出てくる。ここで練習しておく

はちゅうるいWORLD

⬆カメレオン。姿を消してしまうけど舌が見えてみつかってしまう

➡ピョンピョンはねて同じ場所にいないのでとても狙いにくい

うみWORLD

⬆手が8本なのを利用してボールをまとめて返してくる。くやしい

➡背中を向けてボールをはね返してくる強者

なんきょくWORLD

➡ボールで遊ぶ余裕を見せつつ、超スピードでボールを投げてくる。油断できない相手

マンモちゃん

➡弱点は鼻しかない。めちゃめちゃに強い

発売中

むかし遊んだ人も、そうでない人もみーんな楽しいゲームがわんさか!!

KONAMI

GAME COLLECTION

コナミゲームコレクションVol.1・2

コナミ

媒体	2DD
対応機種	MSX MSX2/2+
RAM	64K
セーブ機能	
価格	各4,800円

※Vol.1、Vol.2とも仕様は同じです。ただし、Vol.1のみディスク2枚組になっています。

まずは2本発売されるのだ

コナミの昔のゲームが、5本まとめてディスク版で発売になった。今回登場したのは、アクションゲームを集めたVol.1とスポーツゲームを集めたVol.2の2本。いまではあまり売っていないソフトも入っているので、最近MSXを買ったユーザーにはうれしいソフトだ。

これから発売のVol.3のシューティングとVol.4のスポーツ第2弾も期待できそう。

Vol.1

➲Vol.1のメニュー画面。好きなゲームを選んでスペースキーでスタート!

Vol.2

➲Vol.2のメニュー画面。いろんなタイプのスポーツが楽しめそうだね

BGMがSCCで

12月23日発売の『スナッチャー』についている専用サウンドカートリッジを併用すれば、SCCのBGMでゲームが遊べる。

➲このスナッチャーでSCCのBGMに

Vol.1は過激にアクション!

アクションでスカッとしたいキミにはたまらなく楽しく、なつかしいゲームが5本のVol.1。さんざん遊んだゲームばかりのはずなのにジョイスティックを握る手は、熱くなり汗ばんでしまう。『秘蔵版・王家の谷』のみニューバージョンで登場。

魔城伝説 S

➲シューティング型アクションの魔城伝説。SCCだと音楽が最高

イーガー皇帝の逆襲 S

➲イー・アル・カンフーの続編。勝ちほこったポーズが勇ましい

けっきょく南極大冒険 S

➲夢大陸へのもと? 南極の地理を勉強するソフトだったのだ

イー・アル・カンフー S

➲カンフーものの先駆者。熱くさせてくれる。とびげりがきまった

秘蔵版・王家の谷

➲エルギーザの封印の原形となった王家の谷。しかも、ここに入っているのは昔のものそのままではなくエディット機能つきのニューバージョンだ。ピラミッドを探検して宝を集めるパズルアクション

Vol.2は元気にスポーツ!!

単純明快、明るく楽しく元気にスポーツ派のキミはVol.2。入っているゲームは全部で5本だけど、ハイパーものは1つに3種目や4種目入っているのでちょっと得した気分になれる。お正月はこたつに入ってスポーツとシャレこもう。

コナミのボクシング S

➲右ストレートがきまった! なかなかむずかしいボクシング。ヒット&アウェイで敵をぶちのめせ

ハイパーオリンピック1

➲100m競走、走り幅飛び、ハンマー投げ、400m競走の4種目

コナミのテニス

➲シングルス、ダブルスなど楽しく遊べる。ボールボーイも出現

ハスラー S

➲ビリヤード。これできみもハスラー!

ハイパースポーツ2 S

➲オリンピックと同じくハイパーもの。クレー射撃、アーチェリー、重量あげの3種目。単純なゲームだがそれだけに記録が悪いとくやしくて燃える

Sがついているゲームは、スナッチャーの専用カートリッジに対応していてSCCの音楽が楽しめます。

発売中

チカン撃退館に住む新人モデルの写真を撮るAVG

写真館III

フォトクラブ

Photo Club. ―恐怖の館編―

ハード
☎03-837-1893

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

ベースは正統派アドベンチャー

美少女写真館「Photo Club, YES」はスタジオ付きの4階建てビル。ここのオーナーがモデルクラブも経営しているので、2階〜4階はクラブに所属する女の子たちの下宿になっている。このモデルクラブに新人が5人も入ったという情報を耳にした私は、朝も早よから出かけて行ったのだった。

知らなかった。このビルが最新鋭のチカン撃退装置付きだったなんて。撃退装置のワナにはまってダメージを受けるわ、新人の子はどこにいるかわからないわ、カメラはないわ……。

アドベンチャーシーン

⬅アドベンチャーしているときの画面。コマンド選択方式だ。メッセージ部分の上の2つのグラフは、左がダメージ(移動やワナで増える)で右がストレス(調べたりワナで増える)。どちらかがいっぱいになるとゲームオーバーになる

1階(入口)

⬆受け付けの水無瀬郁ちゃんはいろいろアドバイスしてくれる

2階

⬆2階のマップ。画面右上の青い三角を動かして移動するのだ

3階

⬆お風呂がある3階。新人の子がひとり入浴中だったりして

4階

⬆どこかにカメラがある4階。まずはカメラを手に入れないと

住人と会ったり

⬅これから学校に行くんだって

⬅女の子の寝起きは怖いのです

なんとなく感激したり

⬅このカットは担当者の趣味です

なにか拾ったり

⬅カロリーメイド。拾うと元気になる

⬅足元にカギが落ちていたりして

ワナにはまったり

⬅エレクトラップのワナ

⬅ドロップダウンのワナ。下の階に落とされてしまうのであった

⬅空き部屋に多いつり天井

⬅地雷のワナ。通路に仕掛けられている。いちばん痛いワナだ

ノルマは撮影シミュレーション

そうだ、社費を横領してここに来たんだった。出来のいいスナップを撮って帰らないとヤバイ。というわけで、右の5人の新人モデルを撮影するのがノルマだ。撮影するときは、撮り方を工夫する撮影シミュレーションになる。いい作品を撮らねば。

シミュレーションシーン

⬅ブレた。これじゃ見えない

⬅撮ったとたんに額入りなのだ

⬅フィルムは24枚しかない。右上にある撮影条件から推測して撮り方を選択

ターゲットはこの5人

こんな作品が撮れました

⬅白石真由美ちゃん。お風呂で撮っちゃいました

⬅真由美ちゃんをまじめに撮ったらこんな作品に

いきなり今月から連載開始!!

DS fan

ディスクステーション・ファン

隔月の発行でもMファンと同じ8日発売。発売日が同じだと予定しかわからない。でも読者の人はMファンといっしょに『ディスクステーション』を買っちゃう。だから毎月の連載にすることにしたぞ！

コンパイル
☎082-263-6006

媒体	2DD MSX-Audio
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	1,980円

ゲームアーツ

とても楽しいBASICゲーム2本。実際にゲームアーツにいる原田さんが主人公。ロープを利用してダイヤを取る『サムの冒険』と全部で8コースまであるドライブゲームはT&Eの『GD』のパロディー。

サムの冒険

⊕ロープをつたって左右移動をしながら下に降りてダイヤを取るアクション

テストドライバー・サム

⊕ゲームはスプリントと耐久の2種類で、レベルは8まで。なれるまでムズイ

ナムコ

またまた『ゼビウス』登場。ドーンとデモが見られる。そのうえ、デモ画面なのにカーソルキーを操作するとソルバルウが自由に動く。で、当然弾も発射できる。死なない限りプレイ可能のうれしいおまけ機能つき。死ぬとまたデモにもどる。

デモなのに遊べる！

⊕ゲーム・オーバーと出ていても遊べるのです

⊕おなじみのデモ画面がたーっぷり見られます！

MSX·FAN

中身は3つで『THE STOP』と『大ライフゲーム』(今月号のファンダム48ページ)とFM音源の曲。今回もちょっと考えて、百字軍のボスはMSX2と2+でのメニューの選択方法を変えてみた。2だとリセットをかけながら、2+だと番号を入力。楽しく遊んでね。

MSX2

MSX2+

⊕上に伸びる矢印を天井につけるな

⊕まるで万華鏡のように青いボールの配置が変化して美しい

コンパイル

『真・ゴルベリアス』の2と2+の横スクロール体験版、『魔導師ラルバ』の続編とBGVに投稿作品発表に『迷路エディタ』ともりだくさん！

⊕ゆかいなAVG。おさるがヘンでかわいい

⊕投稿作品の紹介。力作があって楽しめる

ポニーキャニオン

もう知ってる人もほとんどない古いゲームだけど、わかりやすくて楽しい『窓ふき会社のスウィングくん』。ビルの壁をつたって全部の窓をふいていき、ふき終えて玄関にもどればOK。

⊕うろうろする敵キャラをよけて進め！

その他

以上紹介した以外にパナソフトセンターの2+の情報。もちろん自然画もある。今回はどっか外国の湖のシーンだ。あと、参加予定のブレイン・グレイは間にあわず。その他に投稿作品もたくさんあって、なかなか楽しい。応募作品を全部みたい感じだ。また、テーマを変えて募集をつづけているので、ぜひ投稿してみるといい。

●BGV● メリークリスマス！

⊕ツリーに飾りをつけなくちゃ。ケーキをポーン！

⊕おや、ヘンなやつがツリーを切っているじゃないか

⊕なんてひどいことをするんだ。あっち行けったらー

⊕よいしょ、よいしょ。どんどん飾らなくっちゃ！

⊕こんどは雪だるまに身を隠してやってきたようす

⊕そうとは気づかずどんどん飾りを運ぶサンタさん

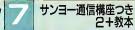
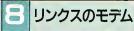
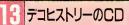
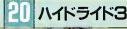
⊕おや？ 雪だるまの後ろに見える赤いものは何だ？

⊕雪だるまをポーンとどかしてみたら、いたいた！

⊕こらしめて遠くにけったのに、またやってきた！

⊕クリスマスですから仲良く楽しみましょうね！

お年玉スペシャルモニタープレゼント

1 FS-A1WX	2 FS-A1FX	3 HB-F1XDJ	4 PHC-70FD	5 ソニースタッフジャンパー
内蔵ワープロソフトの充実が話題。MSX2+の多目的タイプ。1名・提供／松下電器	すでにFMパックを持っている人のためのシンプルMSX2+。1名・提供／松下電器	ゲームを楽しく作るおまけのツールディスクが人気のMSX2+。1名・提供／ソニー	ドライブの位置、コンパイラつきがプログラマむきの2+。1名・提供／三洋電機	ソニーのプログラムコンテストで賞をとらないともらえない。3名・提供／ソニー
6 A1ハンドブック	7 サンヨー通信講座つき2+教本	8 リンクスのモデム	9 画楽多	10 オレンジロードの特製下じき
松下電器のA1のよもやま話とMSXについての本。20名・提供／マイクロデザイン	通信添削つきのBASIC教本。応募は三洋のユーザーに限定。5名・提供／三洋電機	リンクスの専用モデムと通信用『スーパーレイドック』。50名・提供／日本テレネット㈱	今月のFFB(31ページ)で紹介しているCGツール。5名・提供／和知電子機器	ちまたではプレミアがつくほどの異常人気の下じき。5名・提供／マイクロキャビン
11 大戦略	12 ラス・ハゲのCD	13 デコヒストリーのCD	14 熱転写漢字プリンタ	15 ハンディプリンタ
『スーパー大戦略』を生んだ超人気SLG。ディスク版。3名・提供／マイクロキャビン	ゲームもいいけど音楽のラス・ハゲもこれまたいいもんだね。3名・提供／ポリスタ	ゲーセンメーカーのデータイーストのゲームミュージックCD。3名・提供／ポリスタ	24ドットの印字ができてJIS第2水準の漢字も可能な熱転写式。1名・提供／松下電器	もうすぐ発売のインターフェイスが必要。でもほしいという人1名・提供／松下電器
16 イメージスキャナ	17 CMTケーブル	18 シンセサウルス	19 グレイテストドライバー	20 ハイドライド3
これもインターフェイスが必要。イラストを取りこむツール。1名・提供／松下電器	データレコーダでプログラムをセーブするときに使う。20名・提供／松下電器＆ソニー	FM音源を楽しむための楽しいミュージックツール。5名・提供／ビッツー	F-1レースをベースにしたドライブゲーム。5名・提供／T＆Eソフト	いまでも人気のアクションRPG。MSX1版のROM。5名・提供／T＆Eソフト

正しい応募のしかた

応募には以下のきまりをよく読んで、応募券1枚をハガキにはって送ってね。しめ切りは1989年1月4日（消印有効）。当選者は2月8日発表の3月号で発表。なお、お送りした製品はモニター後、返却は不必要です。

●応募方法
①ほしいプレゼントの番号と名前（赤い字で書く）
②名前と住所と電話番号（都道府県名と名前のふりがなも）
③所有機種名
④年令と職業、学年
⑤モデムに応募の場合のみ、家の電話がモジュラーになっていれば○、でなければ×を記入
⑥MSX・FANへのメッセージ
⑦応募券をはる

●ハガキの送り先
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM「MSX・FAN」編集部
お年玉スペシャル係

89年
1月号
▷モプ係◁

89年
1月号
▷モプ係◁

発売中のソフトを再チェック！

ON SALE

期間／10月15日から11月14日まで

年末にむかい、発売されるソフトもどっと増えてきた。おもしろいソフトを買いそこねないようにバッチリチェックしよう！

今月はサトームセン

※★印はMSX2／2＋、(R)はROM版、(D)はディスク版です。また、価格のあとに♪がついているソフトはMSX-MUSIC対応です。

期間中に発売になったソフト

10月

15日／★グレイテストドライバー
T&Eソフト（D）8,800円
3D表示のF1レースゲーム。コースも88年のF1グランプリ開催されたコースにもとづいている本格派。2人で遊べばより楽しい！

／★マイト・アンド・マジック
スタークラフト（D）9,800円
海外もののロールプレイングゲーム。他機種にはすでに移植されている人気ソフト。冒険をしながら目的がわかっていく難解なゲーム

20日／★ラスト・ハルマゲドン
ブレイン・グレイ（D）7,800円
主人公がモンスターの異色ロールプレイングゲーム。壮大なシナリオが映画を見るように展開していくディスク5枚組の人気超大作

21日／★アウトラン
ポニーキャニオン（R）6,800円
ゲームセンターでおなじみのドライブゲームの移植版。松下から発売のジョイハンドルを使えばよりゲーセンの雰囲気で遊べる

／★文書作左衛門
ソニー（D）6,800円
100種類のイラスト集が付属したワープロソフト。作画もかんたんにできる。MSX2で使う場合、標準日本語カートリッジが必要

／★はがき書右衛門
ソニー（D）7,800円
毛筆の宛名書きや、はがき文書の作成ができるソフト。住所録としても使える。MSX2で使う場合、標準日本語カートリッジが必要

／★MSX標準日本語カートリッジ
ソニー（R）17,000円
キミの持っているMSX2で、MSX2＋の漢字BASICとMSX-JEが使えるようになるカートリッジ

22日／★対局ミニ碁
マイティマイコンシステム（D）7,800円
囲碁の初歩を学べるソフト。打ち方の基本を覚える例題のほかにも九路盤のコンピュータ対局や友だちとの対局も楽しめる

26日／ コンポーザ・コンバータ
キャンドウ（R）5,800円
同社から発売予定の『ミュージシャン1プラス1』（ミュージックワープロ）とヤマハの『コンポーザ』間でデータ互換させるソフト

27日／★暗黒神話
東京書籍（D）6,800円
ヤマトタケルの伝説が現代によみがえる、漫画家、諸星大二郎原作のアドベンチャー。おどろおどろしい世界にひたれるゲームだ

28日／★ギャルナンパ大作戦
ファミリーソフト（D）6,800円
原宿を舞台に、軍資金をにぎりしめて女の子をナンパするアダルトアドベンチャーゲーム。1日の間に4人の彼女をものにしろ！

11月

9日／★クインプル
BIT²（D）5,800円
時間内に脱出しないと主人公はカエルにされてしまう……。クイを使ったアクションパズルゲーム。MSX2＋対応の自然画デモあり

10日／ ぎゅわんぶらあ自己中心派
ゲームアーツ（R）6,800円
人気麻雀漫画『ぎゅわんぶらあ自己中心派』のキャラクタ総出演の麻雀ゲーム。ハードがMSX1か2かでグラフィックが切り換わる

／★トワイライトゾーンⅡ
グレイソフト（D）7,800円
さらわれた彼女を助けに3Dダンジョンの館に進入。途中、敵の女の子とエッチをして経験をつんでいくアダルトRPG

ぶらりショップひとり旅

パソコンショップをわたり歩いて4か月。だんだん、見えてくるMSXソフト業界の実情(ちょっとオーバーだな)。手に入れた情報はどんどんお知らせしていくぶらりショップひとり旅。先月にひきつづきというわけではないのだけれど、今月も東京は秋葉原、ラジオ会館5Fのサトームセン1号店におじゃました。

今回、協力していただいたのは、サトームセン1号店の鈴木さん。じつは、編集部もソフトを購入するときにお世話になっているショップなので、みんなもひいきにしてほしい。

●やっぱり、ラスハゲが人気！

期間中、人気のソフトは、なんといってもブレイン・グレイの『ラスト・ハルマゲドン』。ただ、ほかのお店にくらべて『グレイテストドライバー』がよく売れるそうで、ラスハゲとGDがかなりのせり合いをみせている。

●ラスハゲは大学、GDは中高生

サトームセンでの2本のソフトの客層をくらべると、ラスハゲは大学生が、GDは中高生が、というようにわかれているそうだ。期間中のソフトで年齢を問わず売れているのは、マニアにうけている『マイト・アンド・マジック』。ラスハゲ、GDに続いて売れているソフトだ。こうして話を聞くと、MSXのユーザー層が厚くなっているようでうれしいかぎり。もっと、MSXが広まることを祈ってやまない思いだ。

❻いちばん人気はやっぱりラスハゲ。番外編の妖怪変紀行も予定されて、のりにのっている

❺サトームセンの鈴木さん（中央）。ラスハゲと記念写真

協力：J&P町田店、LAOX武蔵小山店（50音順）

超新作ソフト紹介！

COMING SOON

ついに『ファミスタ』登場。まだ、内容がちゃんと見えてはいないけど期待はできそう。『マスター・オブ・モンスターズ』や『アンジェラス』などなど、おもしろそうなソフトがいっぱいだ。いいゲームが出てくるとCOMING SOONの担当をしていてホントによかったと思う。だって、編集部の中でもいちばん早くそのゲームに会えるのだから……。

※画面はすべて開発中のものです。

ファミリースタジアム

媒体	(ROM) ♪
対応機種	MSX2+専用
価格	未定
ジャンル	スポーツ

■ナムコ■☎03-756-2311■発売日未定

ついに登場／あのファミスタがMSX2+で遊べる

⊙ついにあのファミスタがMSXでも遊べる時代がきた。ナムコに感謝／

⊙ナムコットスポーツ(新聞)で試合結果を知らせてくれるのも同じ

なぜか野球のゲームというのはとても人気が高い。こういってはなんだが、はっきりいってあまりいい出来ではないと思われるものもそこそこに売れる。したがって出来のいいものはすごく売れる。そこで登場する注目株が、この『ファミリースタジアム(仮称)』だ。

ゲームのほうは、もうファミコンでおなじみの野球ゲーム。コンピュータ対戦、2人対戦、ウォッチモードなどひととおり同じ仕様になっている。じつはこの記事を書いている時点では、こまかい部分の仕様は決まっていなかったので、その他の仕様についてはナムコの河野さんの話をもとに、あくまでも予定としていくつか紹介しよう。

①ジャンプでファインプレイ
野手はきわどい球など、ジャンプしてキャッチ、ファインプレイを見せてくれるらしい。

②自分のチームをエディット
チームエディット機能をつけてオリジナルチームで遊ぶことができる／　かもしれない。

③球場はドームスタジアム
ワースタと同じで、球場はドームスタジアムになっている。これは写真を見てのとおり、わりと確実な情報。

④キミたちの意見がゲームに／
今なら、ファミスタMSX2+版に対する、キミたちの希望が採用されるかも／　「ゲームをおもしろくするような意見がないかなぁ」とナムコでは、楽しい意見をほしがっていた。もしかして、もしかしたらキミたちの意見が採用されるかも……。

スクロールのなめらかなMSX2+版ということで、このファミスタには十分期待できる。

⊙グラフィックもキレイになった

⊙屋根がついているのがわかる？

マスター・オブ・モンスターズ

■システムソフト■☎092-714-6236■12月下旬発売予定

媒　体	2DD
対応機種	MSX2/2+※
VRAM	128K
価　格	6,800円
ジャンル	シミュレーション

モンスターをひきいた壮絶な戦い！

↑いろんなモンスターがさまざまな能力を使って戦う

魔王ガイアは4人の魔法使いを集めた。この4人に戦わせ、すべての世界を統括した者をつぎの魔王にするというのだ。

ファンタジーの世界を背景にしたウォーゲーム。プレイヤーは魔法使い(マスター)となり、魔力によって召喚したモンスターをあやつって戦うのだ。マスターを倒すか、無条件降伏するか、あらかじめ設定した回数が終わるかするまで戦いは続く。

ゲームのモードは、マップを選んで遊べるマップモードと、用意された8つのマップを順に戦っていくキャンペーンモードの2種類。また、自分でマップが作れるエディット機能も用意されている。

↑一見大戦略かと思ってしまうような画面のファンタジーウォーゲームだ

↑マスターとなりモンスターをあやつる。実際に戦うのはほぼモンスター

新九玉伝

■テクノソフト■☎0956-33-5555■12月中旬発売予定

媒　体	2DD ♪
対応機種	MSX2/2+※
VRAM	128K
価　格	未定
ジャンル	ロールプレイング

九つの玉を封印して平和を取りもどせ！

ちんねん、そんねんの手によって、不思議な力が秘められた九玉を封印した前作『九玉伝』。

今度はその数百年後、ふたたび九玉をめぐり、冒険の旅がはじまるのだ。九玉に隠された力のことを知った何者かが、その封印を解いてしまった。平和な日々を取りもどすには、九玉を集めて封印しなければ！

9つの玉を探し出すには、ゲーム中に登場する人々からの情報をヒントに旅をしなければならない。旅をつづけるにつれ、封印を解いた者の正体、九玉の力、最終目的が見えてくる。

8方向スクロールのアクションRPG。豊富なビジュアルシーンもゲームを盛り上げる。

↑画面もキレイにスクロールする

↑戦闘はアクション性もバツグン

↑いろんな人との会話をヒントに

↑体力などの状況もすぐ見られる

↑メッセージやコマンドもマルチウインドウ方式で見やすく便利なのだ

※自然画デモ

耳より情報：『新九玉伝』のパッケージの1部分と240円切手3枚を送るとテクノソフトのゲーム音楽(新九玉伝、サンダーフォースII、フィードバックなどなど)が入ったCDがもらえる。しめ切りは1989年1月31日消印、発送は3月中旬になる予定。

アンジェラス

■エニックス■☎03-366-4345■12月発売予定

媒　体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価　格	未定
ジャンル	アドベンチャー

突然発生した奇病が謎を呼びおこす！

ペルーで、ピラミッド移転の跡地にダムの建設がおこなわれた。その落成式の最中に事件は起きた。建設会社のバイエルン・カンパニーの副社長が、突然奇病におそわれたのだ。と同時刻に、日本でも１人の少女が奇病に……。いずれも、青い宝石のような石を持つ人物に起きた事件だった。2か所で起きた事件を聞いた編集者ブライアンはすぐに出張からもどってくるが、その飛行機の中で彼はその奇病をまのあたりにする。そして、3人の犠牲者を追ううち、ピラミッド移転、ダム建設と事件の関係が浮かび上がってくる。

この奇妙な事件の謎を解いていくアドベンチャーゲーム。ゲームの進行はコマンド選択式で、画面もふんだんに取り入れたアニメ処理のため映画を見ているようにストーリーが流れる。また、このゲームには、アプリシエイションシステムというモードがもうけられている。１度ゲームを最後まで解くと、何ひとつキーに触れることなく、ゲームのオープニングからエンディングまでをビデオでも見るように鑑賞できる機能だ。１度遊んだゲームを、じっくり物語を楽しむように見るというのも新鮮な感動が味わえる。なんともうれしい機能だ。

⇧アニメ処理も多く、ストーリーにひたりながら楽しくゲームができる

⇧むずかしいお話だけに、アプリシエイションシステムがうれしいね

ウルティマI

■ポニーキャニオン■☎03-221-3161■１月11日発売予定

媒　体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価　格	6,800円
ジャンル	ロールプレイング

RPGの原点がここに隠されている!!

ロード・ブリティッシュ王に統治されたブリタニア王国。しかし、影では悪の魔道士モンデインが魔法の力をつけ、王国をねらっていた。彼は、魔法の力で各国の王たちに争いを起こし、そのすきに各国を支配した。

キミは、モンデインを倒すべく旅に出るのだ。まずは、各国の王からたのまれる探索を終えていき、最終的にはモンデインと対決、彼の作ろうとしている「邪悪の石」を破壊するのが目的だ。『ウルティマⅣ』のパーティ形式とはちがい、このゲームは単身で冒険を続けなければならない。また、舞台も宇宙空間にまで広がる、まさに壮大なロールプレイングゲームだ。

⇧モンデインを倒しに、やつの神殿まで旅をつづていくのだ

⇧これが、あの『ウルティマIV』の原形（？）だ

⇧ウルティマの世界はなにせ広い。１人はきつい

⇧ダンジョンや宇宙空間は画面が３Ｄ表示になる

エグザイル2

■㈱日本テレネット■☎03-268-1159■12月17日発売予定

媒　体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価　格	未定
ジャンル	ロールプレイング

パワーアップのエグザイル続編！

11世紀のイスラムにくり広げられた正統派対異端派の攻防が舞台となった前作『エグザイル』。時空を超え20世紀末の最終戦争の危機をも救った、異端派アサシンの勇士サドラーは、ふたたびアラーの奇跡をうけ、時空を超え帰ってきた。そして、またイスラムの行く末をかけた攻防がくり広げられるのだ。

というむずかしいストーリーを背景に、イスラム異端派アサシンの首領サドラーとなり、仲間とともにイスラム世界のみならず世界を旅していくのだ。

ゲームは、RPGシーン、アクションシーン、アジトシーンの3部から構成されている。RPGシーンでは敵との戦闘はいっさいなく、情報を手に入れたり、買い物をするのがおもな目的になっている。城や洞くつなどの中に入ると、アクションシーンに変わり、ここでは敵と戦い、経験値やお金をためるのが目的。また、ボスキャラも待ちうけている。アジトシーンは、RPGシーンとRPGシーンの中継をする部分で、メンバー間の情報やアイテムを交換することができるのだ。これらのシーンが全6面のなかにおりこまれ、かわるがわる出てくるシーンがテンポよく楽しいRPGだ。

⬆RPGシーンは1列につらなる

⬆アクションシーン。敵との戦闘

⬆アジトシーン。体力も回復する

⬅アクションシーンの終わりには、たいていボスキャラが登場する。土の中からニョキニョキ出て不気味

MSXプログラムコレクション50本
ファンダムライブラリー④

■テクノポリスソフト■☎03-432-4471
■12月下旬発売予定

媒　体	
対応機種	MSX MSX2/2+
RAM	32K
価　格	4,800円
ジャンル	バラエティ

ライブラリー④はディスク

本誌の人気コーナー、ファンダムに掲載された投稿プログラム(1988年5月号〜10月号掲載分)を集めた『MSXプログラムコレクション50本ファンダムライブラリー④』が発売される。

今回はROM不足のため、ディスクでの発売となったが、①〜③のROM版とかわらずリストも見られるし、改造することもできる。リストを掲載した同名の本も11月25日に発売されているけど、打ちこむのがめんどうなキミにはこっちがおすすめ。

注目すべき目玉ソフトは、シリーズ化している米屋のチャチャチャ作『たこの海岸物語PART2』と『たこの海岸物語PART3』、そして、C調なノリのRPG『まものクエスト』。そのほかにも、投稿ながらなかなかの力作がそろっている。ぜひ、1度楽しんでほしい。

⬆人気シリーズ『たこの海岸物語』。これはPART3の迷宮編。投稿とは思えない(といっては失礼だけど)いい出来

⬆ほかにもたくさんのプログラムがぎっしり。メニュー画面で選ぶだけで50本のプログラムが楽しめるというわけ

V/STOLファイター

■アスキー■☎03-486-8080■12月16日発売予定

実戦さながら戦闘型シミュレータ！

フォークランド紛争で大活躍した地上攻撃機、ハリアーの戦闘シミュレーション。

ゲームは、戦略的要素も持った本格派で、空中戦から地上攻撃まで実際の戦闘機の飛行感覚が体験できる。

また、このゲームはMSXかMSX2のモードを選択でき、これによってグラフィックが切り換わるのだ。MSX2モードでは、画面がキレイで見やすいけれど、MSXモードのスピーディな感覚も捨てられない！

⬆立体感のあるコックピット。敵を捕捉したら攻撃だ

媒　体	
対応機種	MSX MSX2/2+
RAM	64K
価　格	7,800円
ジャンル	シミュレーション

ゲームもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。 COMING SOON

★マークはMSX2/2+のゲームです。

MSX 新作発売予定表

■ソフトと本

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

月	発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
12月	1日	★中華大仙(D)／ホット・ビイ／6,800円
	2日	★ぺんぎんくんwars2(R)／アスキー／6,800円♪
	2日	★白夜物語(D)／イーストキューブ／7,800円
	3日	★コナミの占いセンセーション(D)／コナミ／4,800円
	8日	◎ディスクステーション2号(D)／コンパイル／1,980円♪
	8日	★めぞん一刻　完結篇(D)／マイクロキャビン／7,800円♪
	9日	♠R-TYPE(R)／アイレム／7,300円♪
	9日	◎琥珀色の遺言(D)／リバーヒルソフト／9,800円♪
	9日	★アルギースの翼(R)／工画堂スタジオ／7,800円
	9日	★ハイデッガー(D)／ザイン・ソフト／7,800円
	10日	◎きまぐれオレンジロード(D)／マイクロキャビン／7,800円♪
	10日	★雀豪①(D)／ビクター音楽産業／価格未定
	10日	★機動戦士ガンダムMSフィールド(D)／ファミリーソフト／6,800円
	上旬	★ミュージシャン1プラス1(D)／キャンドゥ／19,800円
	14日	◎クインプル(R)／BIT^{2}／5,800円♪
	15日	◎真・魔王ゴルベリアス(D)／コンパイル／7,800円♪
	15日	コナミゲームコレクションVol.4(D)／コナミ／4,800円
	15日	★POWERFULまあじゃん2(D)／デービーソフト／7,800円
	15日	★美しき獲物たちPART5(D)／グレイトソフト／4,000円
	16日	♠V／STOLファイター(D)／アスキー／7,800円
	16日	★サイコワールド(D)／ヘルツ／6,800円♪
	17日	★サイオブレード(D)／T&Eソフト／8,800円♪
	17日	★エグザイル2(D)／㈱日本テレネット／8,800円
	中旬	★スーパー大戦略(R)／マイクロキャビン／8,800円
	中旬	◎新九玉伝(D)／テクノソフト／7,800円♪
	中旬	★トリトーンⅡ(D)／ザイン・ソフト／9,800円
	中旬	★ウォーニング(D)／コスモスコンピュータ／4,800円♥
	中旬	★MUSICエディター音知くん(D)／TAKERU／4,800円♥
	中旬	★セクシーボイスⅡ KUMIKO(D)／NEW SYSTEM HOUSE OH!／7,800円
	中旬	★セクシーボイスⅡ KYOKO(D)／NEW SYSTEM HOUSE OH!／7,800円
	中旬	★セクシーボイスⅡ NORIKO(D)／NEW SYSTEM HOUSE OH!／7,800円
	21日	★ケンペレンチェス(R)／ポニーキャニオン／5,500円
	23日	★スナッチャー(D+専用カートリッジ)／コナミ／9,800円
	23日	★ゼビウス(R)／ナムコ／6,800円♪
	28日	★阿佐田哲也のA級麻雀(R)／ポニーキャニオン／5,800円
	下旬	◎マスター・オブ・モンスターズ(D)／システムソフト／6,800円
	下旬	MSXプログラムコレクション50本ファンダムライブラリー④(D)／テクノポリスソフト／4,800円
	下旬	★バランス・オブ・パワー(D)／アスキー／12,800円
	下旬	★ウィザードリィ(R)／アスキー／価格未定
	下旬	★ドーム(D)／システムサコム／9,800円
	下旬	★華三眩(D)／STUDIOオフサイド／6,800円
	下旬	★死霊戦線2(D)／ビクター音楽産業／7,800円
	下旬	★二連星PART5(D)／マイティマイコンシステム／9,800円
	?	★アンジェラス(D)／エニックス／8,200円♪
89年1月	5日	★阿佐田哲也のA級麻雀(D)／ポニーキャニオン／5,800円
	7日	MSX・FAN2月号(本)／徳間書店／特別定価
	上旬	★プレイボールⅡ(D)／ソニー／6,800円
	上旬	★メンバーシップゴルフ(D)／ソニー／7,800円
	11日	★ウルティマⅠ(D)／ポニーキャニオン／6,800円
	中旬	ゴーファーの野望(R)／コナミ／5,800円
	下旬	コナミゲームコレクションVol.3(D)／コナミ／4,800円
	下旬	★怨霊戦記(D)／ソフトスタジオWING／9,800円
	下旬	◎秘録　首斬り館(D)／BIT^{2}／8,800円
	下旬	★テレフォンクラブストーリー(D)／コンピュータブレイン／7,800円
	?	★アメリカンサクセス(D)／ウインキーソフト／6,800円

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
89年2月以降	★ミッドガルツ(D)／ウルフチーム／価格未定
	★少女遊戯(D)／グレイトソフト／7,800円
	★シュバルツシルト(D)／工画堂スタジオ／価格未定
	◎ディスクステーション3号(D)／コンパイル／1,980円♪
	★幽霊君(R)／システムサコム／6,800円
	★シャティ(D)／システムサコム／価格未定
	★ベトナム1968(D)／スキャップトラスト／価格未定
	★ガルフォース 怒濤のカオス(D)／スキャップトラスト／7,800円
	★ガルフォース 虹の彼方に(D)／スキャップトラスト／7,800円
	★マイト・アンド・マジックⅡ(D)／スタークラフト／9,800円
	★白と黒の伝説百鬼編(D)／ソフトスタジオWING／価格未定
	★白と黒の伝説輪廻転生編(D)／ソフトスタジオWING／価格未定
	★白と黒の伝説アスカ編(D)／ソフトスタジオWING／価格未定
	●第4のユニット3(D)／データウエスト／価格未定♪
	★スターダストハイスクール(D)／データウエスト／7,600円
	★ゾイド2(R)／東芝EMI／価格未定
	★センターコート(媒体未定)／ナムコ／6,800円♪
	●ファミリースタジアム(仮称)(R)／ナムコ／価格未定♪
	★パックマニア(仮称)(R)／ナムコ／価格未定♪
	★モンスターランド(R)／日本デクスタ／価格未定
	★テラクレスタ(R)／日本物産／5,800円♪
	★クレイジークライマー(R)／日本物産／価格未定
	★ザ・ゴルフ(R)／パック・イン・ビデオ／6,800円
	★シャーロックホームズ(D)／パック・イン・ビデオ／6,800円
	★エメラルドドラゴン(D)／バショウハウス／価格未定
	★写真館アウトサイドストーリー(D)／ハード／価格未定
	★ソープランドストーリーⅡ(D)／ハード／価格未定
	★釣りキチ三平　釣り仙人編(R)／ビクター音楽産業／価格未定
	★セーラー服美少女図鑑(D)／フェアリーテール／3,800円
	★殺しのドレス(D)／フェアリーテール／6,800円
	★妖怪変紀行(D)／ブレイン・グレイ／6,800円♪
	★抜忍伝説Ⅱ(D)／ブレイン・グレイ／価格未定
	★ウルティマⅡ(D)／ポニーキャニオン／7,800円
	★JIS囲碁学校中級(D)／マイティマイコンシステム／7,800円
	★棋譜入力&通信対局(D)／マイティマイコンシステム／12,800円
	★ディガンの魔石(D)／アーテック／価格未定
	★首都奪回(D)／ZAP／価格未定
	★名監督(D)／JDS／価格未定
	★アメリカンフットボール(D)／ビングソフト／6,800円
	★まじゃべんちゃー(D)／テクノポリスソフト／7,800円
	★東京終末戦争(R)／テクノポリスソフト／価格未定
	★死体置場で夕食を(D)／テクノポリスソフト／9,800円
	★ディアブロ(D)／ブロダーバンドジャパン／6,800円
	三つ目がとおる(R)／ナツメ／価格未定
	★東方見文録(D)／ナツメ／価格未定
	★私鉄沿線殺人事件(D)／NEW SYSTEM HOUSE OH!／価格未定
	★内山亜紀の超番外図鑑(D)／NEW SYSTEM HOUSE OH!／価格未定
	★制服図鑑ユーザーコンテストバージョン(D)／NEW SYSTEM HOUSE OH!／価格未定
	★蝶類図鑑Ⅰ(D)／NEW SYSTEM HOUSE OH!／価格未定
	★パイレーツ(R)／マイクロプローズジャパン／価格未定
	★サイレントサービス(R)／マイクロプローズジャパン／価格未定
	★ガンシップ(R)／マイクロプローズジャパン／価格未定
	★いつみセンセーション(D)／テクトハウス／価格未定
	★水原マサキ画集(D)／テクトハウス／価格未定
	♠ぎゅわんぶらあ自己中心派2(R)／ゲームアーツ／価格未定

■ハード

発売予定日	商品名(商品内容)/メーカー名/予定価格
12月 下旬	FS-IFAI(♣)／松下電器／9,800円

この情報は11月29日現在のものです。

記号が増えました。◎はMSX2か2+かによって機能が切り換わります。●はMSX2+専用です。価格のあとの♪はMSX-MUSIC対応です。
♠はMSX1、2両対応で、ハードによってグラフィックが切り換わります。♥はソフトベンダー武尊でしか買えないソフトです。
♣松下電器から発売のU1ワープロ用ハンディプリンタとイメージスキャナが使えるようになるインターフェースカートリッジです。

おみゃあの予想しとりゃーすとーりパロディー版なんだわ

FAN CLIP

あーぱーみゃあどっく
吉川泰生
T&Eソフト広報課長

見出しに使った名古屋弁の文章は『レイドック2』のパッケージに入っていた「あーぱーみゃあどっくキャラクタデザインコンテスト応募ハガキ」から抜粋したものだ。みゃあどっくとは、もちろんレイドック2のパロディ版でアイデアの主はこの吉川さん。それにしても、名古屋弁というと頭におしりのある宇宙人を思い出してしまうなあ。

よしかわやすお　1963年愛媛県生まれ。愛知県立衣台高校卒後T&Eソフト入社。ディーヴァの企画とシナリオを担当したのち広報担当へ。T&E会報「T&Eマガジン」の編集長でもある。

インドの古代思想ウパニシャッドの哲学が趣味

金曜日に電話して月曜日に入社

高校では電算部にいました。高校を卒業してしばらくブラブラしてたら、親にゴクツブシとかいわれてちょっとあせりまして、で、求人広告を見たらT&Eがスタッフを募集してたんですね。今から5年まえです。金曜日に電話したら、「じゃあ月曜日から来てください」(笑)。入ってすぐやらされたのは『クラプトン2』というMSX用ゲームのキャラクタデザインです。特別に才能があったからとかいうんじゃなくて、たんに人手不足だったんですね(笑)。そのあとは、『惑星メフィウス』というAVGをいろんな機種に移植していました。印象に残っているのは、MSX用のビデオディスク版『惑星メフィウス』をやったことかな。

イベント用のレイドック2

今度のイベント(P32参照)でのゲーム大会用に作ったのが

『あーぱーみゃあどっく〈とりあえず版〉』です。基本的な部分はレイドック2ですが、背景を名古屋に変え、敵キャラにT&Eの社長とかを出したウチワねたのパロディ版です。名古屋に住んでいる人は笑えるかもしれませんが、ほかの人はさっぱり笑えない(笑)。賞品用に少し作っていどで、市販の予定はありません。よっぽど要望があれば安い値段でお分けすることになるかもしれませんが。

毎年違うジャンルのソフトを

うちは毎年違うものを作っているんです。2年まえはシミュレーション、去年はRPG、今年はローテーションからいってAVGの当たり年だ(笑)と。『サイオブレード』は最初『ラクーン』というタイトルだったんですが、バイクとビジネスソフトとお通じの薬にそんな名前があるらしくて、けっきょく最初のタイトル案はボツになりました。よくわかりませんが、「ラクーン」という下剤に負けたんじゃないかと個人的には思ってるんですけどね(笑)。

この建物の2階から「ハイドライド3」や「グレイテストドライバー」や「レイドック2」や「あーぱーみゃあどっく」が生まれた

デザインルーム(左)と開発室のMSX部門(下)。「うちの編集部みたい……」と、つぶやいたら「いや、おたくのほうがきれいです」といわれた

EDITOR VOICE

1988年は、じつにユニークな年だった。

新聞の1面を大きく飾る大事件や衝撃の話題が次々に生み出され、いくつかは89年に回したいほどだった。MSXだけに限っても大型ソフトが次々と発表されたあげく、新機種2+が登場した。いっぽう、ゲームマシンの世界では、セガがメガドライブを発売してゲームマニアを興奮させたかと思えば、すぐにNECがPCEngineのCD・ROM²システムを発表し、なにがなんだかわからなくなってしまった。そこへ、ついさっきファミマガの編集長から内線電話があった。「今日、スーパーファミコンを見てきた。すごい」ガチャン。なんだか知らないが、よほど感動したらしい。なんとかそのすごい情報を今月号に載せたかったがこの原稿だって江口寿史なみに遅れている年末である、まったく。それはそうと、MSXのほうでもさらに突然の大型新作情報が次々に入って、カミングスーン担当者の血圧はあがりっぱなしだ。まだ若いのに。年があけて、懐があたたかくなったヤングマンたちの悩みはつきないわけで、

次号2月号は お正月気分が抜けないうちに 1月7日発売!

AD INDEX

アスキー……143
コナミ……145、146、表3
コンパイル……114、115
サンクレスト……92
ソニー……表2、3～6
T&Eソフト……95～110
徳間書店……34、35、93
日本ファルコム……41
ビクター音楽産業……43
BIT²……40
ブラザー工業……111
ブレイン・グレイ……38、39
ヘルツ……42
ホット・ビィ……44、45
マイクロキャビン……36、37
マイクロ連合……112、113
松下電器産業……表4、付録表4
ミリオン……144
リバーヒルソフト……46

■PUBLISHER＝山下辰巳〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社■EDITOR＝高橋成年■EDITOR IN CHIEF＝北根紀子■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR＝山科敦之■SENIOR EDITORS＝今野文恵＋渋谷隆■EDITORIAL STAFF＝上村治彦＋永吉敏男■ASSISTANT EDITORS＝安藤敏＋太田雅季＋尾上全利＋白戸知己＋高田陽＋引田伸一＋福成雅英＋松村賢司■STAFF PHOTOGRAPHER＝浜野忠夫■CONTRIBUTORS＝相沢浩仁＋高山祐介＋田崇由紀＋諏訪由里子＋福田英幸＋堀川浩司＋横川理彦＋高橋俊哉〈制作〉■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER＝渡部孝雄■EDITORIAL DESIGNERS＝福島ひろみ＋小松雅彦＋高橋美智代＋デザイラ〈釜田泰行＋柳井孝之〉＋若尾輝見＋鈴木潤＋阿部真司＋ヴァーミリオン■ILLUSTRATORS＝島浦孝全＋高木祐一＋青柳義郎＋しまづ★どんき＋中野カンフー／＋野見山つつじ■COVER ARTIST＝中野カンフー／■COVER PHOTGRAPHERS＝矢藤修三＋大嶋一成■FINISH DESIGNERS＝あくせす〈村山成幸〉＋㈱ワードポップ〈筒井雅浩・石塚壮一・崎山裕子・平間順子・燕木紀久枝・姫野典子・佐取恵〉■PRINTER＝大日本印刷株式会社

ASCII SOFTWARE

TAKE OFF, VERTICAL!

テイクオフ
ヴァーティカル!

V/STOL(垂直/短距離離着陸)の戦闘機としては最も強力で、滑走路を全く必要としないハリアーは、従来の兵器運用の概念を根本的にくつがえすほどの柔軟性を持っている。
どんなところからでも(森の中からでさえ!)離陸できるハリアーは、地上支援兵器としては右に出るもののない存在である。
V/STOL機能によるハリアー特有のVIFF(Vector in Forward Flight)テクニックを再現し、さらに地上支援などの戦略的な要素も加えた戦闘シミュレータがこのゲームである。

- 単なるフライトシミュレータではなく、地上部隊を支援しながら地上と空中の敵を攻撃し、遠方にある敵の司令部を発見し破壊する戦闘シミュレータです。
- AIM-9Lサイドワインダー、1000ポンド爆弾、機関砲を装備し、HUD、MFD、AARなどの各種計器をリアルに再現。フレア、チャフも使えます。
- 地上からはSAMや高射砲、空中ではMIG21が襲ってくるうえ、上級のレベルではブラックアウト、レッドアウトも起ります。
- 1枚のディスクにMSX/MSX2用の両方のプログラムが入っています。

空中の画面⬆
V/STOL機能を使い急減速した直後、オーバーシュートする敵機!
地上の画面➡
地上基地を敵戦車から守れ!
スコア画面⬇
最後に得点、破壊した敵の種類と数、墜落の原因などが表示される。

画面写真はMSX2用です。

ハリアー・コンバットフライトシミュレータ

V/STOL FIGHTER

ヴイ・ストール
ファイター

MSX / MSX2 共用(MSX2+も可。)(MSXはメインRAM64K、MSX2はVRAM128K必要です)
3.5-2DD
定価7,800円 12月16日発売予定

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 株式会社アスキー

A1WX専用(ワープロ編)

オペレーションビデオマニュアル

新発売!!

ワープロがすぐにマスターできる

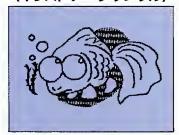
このビデオを見るだけで

付属の3.5″FDにはポップなグラフィックデータが満載!このデータを使えば君だけのオリジナルな文書をつくれるぞ!!

1. クリスマスカード用ポップデータ
2. 年賀状用ポップデータ
3. 暑中見舞用ポップデータ

〈イラストデータサンプル〉

VHSビデオ(45分)

電源の入れ方から、入力方法編集〜印刷までを豊富な実例をもとに徹底解説!!
このビデオを見ればワープロはすぐにマスターできる!!

こんな事がすぐできる

- 年賀状・暑中見舞
- 宛名名簿
- リフィル印刷
- クリスマスカード
- AVラベル印刷

なんとDISKが付いて3,000円

〈申込方法〉

このAIWXオペレーションビデオカイドの申込み方法は住所、氏名、年齢、電話番号等の必要事項を明記の上、3,000円を添えて現金書留で申し込みください。申し込み後、約10日程で御届けいたします。(送料サービス)

〈申込先〉

ミリオンエンタープライズ株式会社「AIWX・ビデオ係」まで
〒332 埼玉県川口市朝日5-1-22 TEL.0482(22)8173

KONAMI
F-1体感
セッティングメニューは約2の5万台!
史上初、2人同時マルチプレイ可能!
3D画面が生んだ、この臨場感!
16戦勝抜きグランプリモード!
19,268色の美しいグラフィック!
コナミの MSX 2+ 専用ソフト第1弾
F-1 SPIRIT 3D SPECIAL TM
©KONAMI 1988
MSX 2+ 専用(RAM64K VRAM128K以上)
3.5"2DD(ディスク2枚組)
MSX-MUSIC&ジョイハンドル対応
6,800円
好評発売中
●MSX マークはアスキーの商標です。
もっとリアルに、もっとエキサイティングに――あの『F-1スピリット』が、話題のMSX2+仕様で新登場!ビデオ表示機能・オーディオ機能などを飛躍的に向上させた新ハードの特徴をフルに活かして、ハイテックな夢の走りが楽しめる!! モードは全4種類。
MSX 2+の魅力を体験しよう! THE NEW MSX FAIR開催
楽しいイベントが盛りだくさんの「ザ・ニュー・MSX・フェア」は、全国7ヶ所で開催中。みんなででかけよう!!
発売元 コナミ株式会社 〒101東京都千代田区神田神保町3-25
販売元 松下電器産業株式会社 パナソフトセンター 〒106東京都港区六本木4-8-5 和幸ビル

MSX・FAN 1989 JANUARY 1月号
1989年1月10日発行 第3巻第1号(通巻22号) 第三種郵便物認可
発行人 山下辰巳 発行 株式会社徳間書店 〒105-55東京都港区新橋4-10-1 ☎03(433)6231(代)
編集人 高橋成年 編集 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(431)1627(代)
特別定価480円

©徳間書店 1989 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 12089—1